N.39 GENNAIO-FEBBRAIO 2023



SPECIALE K DICEMBRE 1988: I PC DA GIOCO

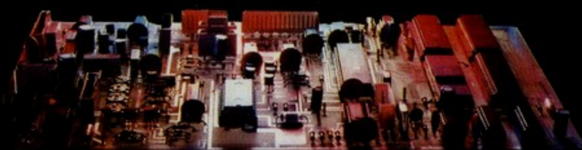


DEAD SPACE™

OFF TOPIC...
THE LAST OF US

Inoltre in questo numero:

CUSTER'S REVENGE - CYBERNOID: THE FIGHTING MACHINE
BC KID - SCREAMER 2



Seleco Super Signal System ti avvicina anche il segnale più lontano.



ZANUSSI ELETTRONICA

Super Signal System: il sistema elettronico esclusivo impiegato dai TV color Seleco per captare con la massima chiarezza anche i canali più deboli. Ecco perchè su un televisore Seleco si possono vedere bene non solo i soliti 3 canali, ma anche altri 97

ZANUSSI

IN FORMA RIDOTTA...



"*Questa edizione del telegiornale andrà in onda in forma ridotta per venire incontro alle vostre capacità mentali*" diceva il personaggio di Panfilo Maria Lippi all'inizio dei propri sketch in Mai dire Gol.
In qualche modo la frase che dovrei adottare per questo numero è simile… ma non per colpa delle vostre capacità mentali. Ad essere in forma ridotta, infatti, è il tempo che ho potuto dedicare a questo numero e che, ovviamente, è andato ad impattare sui contenuti offerti.
A mia discolpa posso dirvi che ad avere assorbito le mie giornate non è stata la pigrizia, ma la nuova edizione del Quizzettone!, un format che mi piace moltissimo ma che, oltre ad una pre-produzione davvero impegnativa, richiede anche una mole di lavoro pazzesca ogni settimana per aggiornare tutte le domande necessarie alla realizzazione della puntata successiva.
Spero quindi non mi odierete troppo se questo numero è un po' più "leggero" del solito.
Nonostante questo sono riuscito a portare comunque degli articoli che reputo molto interessanti, come quello dedicato a Custer's Revenge, il gioco erotico più venduto per Atari 2600 o il pezzo dedicato a Dead Space, un titolo che recentemente ha vissuto una nuova giovinezza grazie ad un remake fatto con tanto rispetto. A tal proposito devo ammettere che mi ha molto sorpreso la vittoria della copertina proprio di questo gioco, ottenuta confrontandosi con l'illustrazione del mitico Oliver Frey dedicata a Cybernoid. Pensavo seriamente che l'effetto nostalgia, la bravura dell'illustratore inglese e la malinconia per la sua recente scomparsa avrebbero fatto vincere la sua opera, ma evidentemente le avventure "orrorifiche" di Isaac Clarke hanno davvero rappresentato qualcosa di davvero speciale per voi.

Per quanto riguarda gli altri contenuti del numero, oltre all'articolo dedicato proprio a Cybernoid, che rappresenta anche la prima recensione per Spectrum di Antagamers, segnalo lo sguardo approfondito a BC KID per Amiga, un platform ingiustamente poco citato quando si guarda a questo genere sul 16 bit Commodore, e il secondo capitolo di Screamer, un prodotto italiano che fu capace di migliorare il già buonissimo capitolo precedente praticamente sotto ogni aspetto (eccetto forse per le musiche, ma magari è solo una questione di gusti personali).
Da leggere con attenzione anche la disamina fatta nel primo numero di K (era dicembre del 1988) e che vi riporto integralmente grazie alle scansioni di Retroedicola Videoludica: analizzare i PC come possibili macchine da gioco alternative ad Amiga/ST e/o a macchine 8 bit non era per nulla scontato all'epoca. Sono certo che troverete queste pagine molto interessanti, soprattutto alla luce della direzione che il mercato avrebbe preso nel giro di quattro o cinque anni dalla data di pubblicazione di quelle pagine.

Non mi resta che ringraziarvi per aver scaricato il numero ed augurarvi una buonissima lettura!

Massimiliano Conte

IN QUESTO NUMERO...



ISTRUZIONI PER L'USO

IL GIUDIZIO FINALE

Alla fine di ogni gioco che troverete in questo numero ci sarà uno spazio come questo all'interno del quale vedrete un giudizio che cercherà di riassumere se il titolo merita di essere giocato anche oggi da giovani e meno giovani.
Le domande a cui idealmente vorrei rispondere sono le seguenti:

- **Il titolo ha retto bene lo scorrere degli anni?**
- **E' talmente ben fatto che potrebbe piacere anche ai nostri figli?**
- **Si adatta alle necessità di un quarant'enne che ha sempre meno tempo da dedicare ai videogiochi?**
- **Se non lo avete mai giocato, è il caso di provare a recuperarlo?**

I giochi migliori potranno poi venire premiati da due medaglie ben precise:



Un titolo da recuperare per gli appassionati del genere e/o di quella particolare epoca storica. Per quanto bello, gli altri potrebbero rimanere con questa lacuna ludica per dedicarsi ad altro più vicino ai loro gusti.



Un titolo che ha fatto storia: una pietra miliare che ogni appassionato di videogame dovrebbe giocare almeno una volta nella vita! Non ci sono generi, anni e piattaforme preferite che tengano. Ancora oggi è un gran gioco

Sia ben chiaro: un gioco che non guadagna questi riconoscimenti potrebbe essere comunque un gioco valido, ma qualcosa non gli permette di raggiungere l'eccellenza.



Cari AntaGamers, quando vedete questo riquadro vuol dire che tocca a voi! Infatti questo spazio delle recensioni conterrà i commenti più interessanti e simpatici emersi dai post pubblicati sulla pagina Facebook di AntaGamers.

PS: Laddove necessario i commenti potrebbero venire accorpati o modificati senza alterarne, però, il significato.

LA STAMPA DELL'EPOCA...

Nei riquadri come questo andrò ad analizzare come quel determinato gioco venne recensito dalla carta stampata dell'epoca e, se possibile, andrò anche a comparare le recensioni scritte all'uscita del gioco per capire ancora più a fondo come quel titolo venne **accolto**: fu compreso appieno? Fu sottovalutato... o forse sopravvalutato? O magari un grande classico venne colpevolmente ignorato?







Le pagine che avete virtualmente tra le mani sono state realizzate grazie alle donazioni dei seguenti "Antagamers"

STEFANO PICCINNI, DANIELE PINCHERA, LUCIANO ZENI, ROBERTO DE DOMENICI, ANDI LOCA, PIERO, STEFANO ROSELLINI, CARLO T, Alessandro Socci, Daniele, Davide Gambacciani, Fabrizio Lodi, Leonardo Moro Moretti, Roberto Barabino, Roberto Lari, Roby, Umberto De Tomi, Ciro, Costantino Apostolakis, Fabio Talpone, Francesco Anedda, Giuliana Dea, Mario Ciciotti, Matteo, Maurizio Faccin, Paolo Panzarasa

E un ringraziamento particolare per il supporto a
www.retroedicola.com
Gameplay Retrogame World
Il gruppo Facebook "Il Tempio dei Videogames"

Per qualsiasi comunicazione potete scrivere al seguente indirizzo:
antagamers99@gmail.com

V 1.0

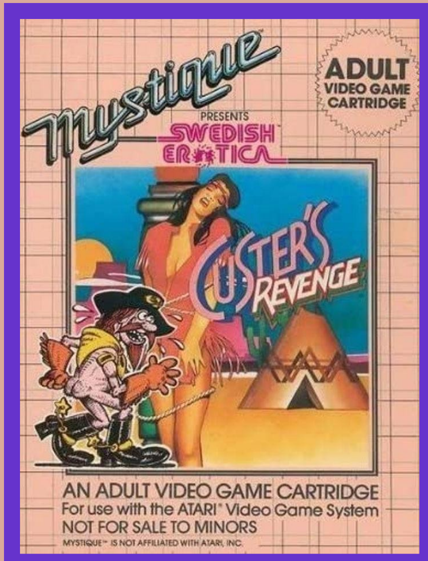
CUSTER'S REVENGE

Abbiamo sfiorato l'argomento più volte quando si è parlato della crisi dei videogame del 1983, ma alla fine non ne abbiamo mai discusso nel dettaglio. Di cosa? Ma dei giochi porno per Atari 2600!!!
Bene... è giunta l'ora di rimediare prendendo in esame proprio il titolo più brutto e discutibile appartenente a questo poco nobile genere: Custer's Revenge!

Allora, partiamo ricordando un dettaglio non da poco: la nascita di questo genere è dipeso, almeno indirettamente, da Activision. Vincendo infatti la causa contro Atari e dimostrando al mondo che chiunque poteva realizzare cartucce compatibili con l'Atari VCS (poi rinominato 2600) senza violare nessun copyright del colosso informatico, fu proprio Activision a spianare la strada per la nascita di un numero elevato di nuove etichette desiderose di lanciarsi in questo ricchissimo business.
Ma mentre Activision, guidata da programmatori di razza scappati proprio da Atari, si pose come regola quella di realizzare solo titoli di qualità eccelsa che superassero in tutto gli equivalenti prodotti realizzati dal loro precedente datore di lavoro (gli informatici sono evidentemente molto vendicativi), molte altre aziende senza scrupoli mirarono esclusivamente ad una cosa meno nobile, ma sempre di moda: il denaro.
Raccattando alla meno peggio chiunque sapesse mettere insieme due righe di codice e badando più spesso alla quantità che alla qualità, inondarono il mercato di vere e proprie schifezze ludiche.
Tra queste aziende scesero in campo anche la Caballero Control Corporation, casa di produzione di film pornografici, e la American Multiple Industries che, insieme, fecero una semplice considerazione: i videogiochi si vendono come il pane, ma anche i film porno si vendono come il pane quindi, mettendo insieme videogiochi e porno, quanto cavolo di pane potremo vendere?
La risposta fu... un sacco di pane!
E forti della strada mostrata da Activision, utilizzarono la Mystique - una azienda da loro controllata - per iniziare la produzione della prima serie di giochi vietati ai minori della storia sotto l'etichetta "Swedish Eroica".
Ovviamente il popolo svedese e il loro erotismo non centravano nulla con tutto il progetto, ma il nome suonava bene e serviva a titillare la curiosità dei porcelloni dell'epoca che vivevano nel felice luogo comune che le nord europee di quel paese, oltre ad essere gnocche, fossero pure libertine e - a loro volta - porcellone.
Tra tutto il lotto di giochi prodot-



Quando ne ho parlato su Facebook ho ritenuto fosse il caso di censurare i pixel più scabrosi di questo gioco... Sulla rivista invece ho deciso di tenerli in tutta la loro cubettosa oscenità



La copertina del titolo alla sua prima uscita, marchiata Mystique.

ti, non molti per la verità, spiccò senza dubbio questo Custer's Revenge che, oltre ad essere un brutto gioco (come ci saremmo aspettati) e oltre ad essere anche un gioco zozzo (anche questo ce lo potevamo aspettavamo), riuscì ad essere anche così tanto di cattivo gusto che risultò estremamente offensivo e detestabile perfino all'epoca (sicuramente meno sensibile a certi temi).

A livello ludico c'è poco da dire: il gioco presenta un unico quadro nel quale il Generale Custer deve camminare dal lato sinistro a quello destro per raggiungere una nativa americana evitando le frecce che nel frattempo cadono dal cielo. Fine.
La grafica è povera, la musica limitata a pochi jingle ripetitivi e l'effetto sonoro che accompagna il gioco ricorda quello degli alieni di Space Invaders (ma qui non c'entra davvero una ceppa di niente e risulta solo molesto).
A quanto detto aggiungete anche un sistema di collisione con le frecce totalmente incomprensibile e un gameplay che diventa ripetitivo dopo 10 secondi: otterrete così un gioco brutto... ma brutto per davvero!
A renderlo invece di "cattivo gusto" ci pensano invece gli elementi che vi cado a raccontare ora: il protagonista, Custer, è "vestito" solo di stivali, cappello e bandana al collo e, nudo come mamma l'ha fatto, mostra una evidente erezione. Anche l'indiana, meta del suo cammino, mostra una certa allergia ai vestiti ed è legata (sì, LEGATA) ad un palo. Così, quando Custer la raggiunge inizia a copulare con lei... e continua imperterrito a farlo per guadagnare punti, sempre attento però alle frecce che piovono dal cielo.
Ora, come facilmente avrete intuito, in queste poche righe c'è materiale sufficiente a scandalizzare mezza America di allora e di oggi: nel gioco non vi è solo "pornografia", ma si lascia intendere una situazione che si configura, ne più ne meno, come uno stupro compiuto da una nota figura della storia americana ai danni di una "indiana".
Il polverone che si alzò, come ampiamente prevedibile, fu notevole e i denigratori della già malvista moda dei videogames, accusata di rincoglionire i giovani, ebbe così ulteriore materiale per demonizzare questo passatempo.
Giustamente - per una volta - Mystique venne spazzata via dal crash del 1983, la grande crisi americana dei videogiochi che, secondo molti esperti di settore, venne provocata proprio da titoli come questo, con buona pace di E.T. che spesso viene accusato di essere - ingiustamente - il gioco che la originò.

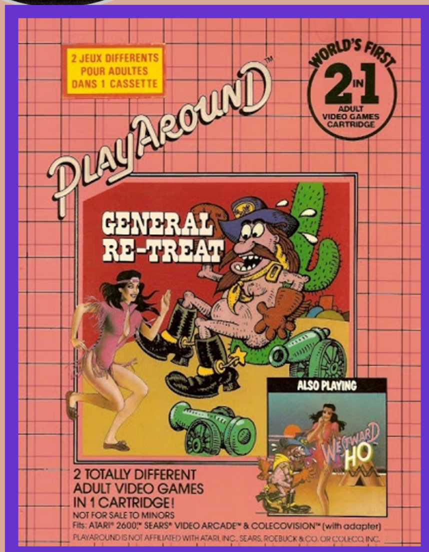
E ora qualche curiosità su questa etichetta e su questo gioco:
- I titoli pubblicati da Mystique

I cactus comparivano ogni tanto per rendere la vita più difficile al povero Custer. Quelle righette nere in alto sarebbero le frecce scagliate contro di voi.



Il meritato premio a seguito dell'arte seduttiva che Custer ha sfoggiato nei confronti di una disponibile e consenziente nativa d'Amerca... o almeno questo è quello che il programmatore sosteneva dovessimo vedere in questo gioco.





La confezione del gioco in edizione PlayAround. Come notate il titolo della versione maschile (in basso) è stato cambiato e quello femminile (più grande) vede i ruoli dei due protagonisti invertiti.
Da sottolineare che in basso viene indicato che i 2 giochi nella cartuccia sono TOTALMENTE DIFFERENTI (già, come no!).



Questa cartuccia speciale (poco più lunga di quelle tradizionali) aveva due pettini e due chip di memoria: a seconda del lato che inserivate nella console compariva il relativo gioco.

vennero dotati di speciali confezioni "di sicurezza" che potevano essere chiuse con un lucchetto per tenere lontano i minori da queste pericolosissime cartucce.

- Atari intentò comunque una causa contro l'etichetta Mystique per il fatto di aver portato la pornografia sulla propria console (creata per ben altri utilizzi).

- Tra i motivi per cui Nintendo volle tenere un rigido controllo sui giochi prodotti per il suo Famicom/NES pare ci fosse anche il timore di veder giungere titoli "XXX" sulla propria console. Per quanto attenti, ciò avvenne comunque, ma limitatamente al supporto Famicom Disk.

- A seguito della crisi dei videogame, le proprietà intellettuali (chiamiamole così) di Mystique vennero acquistate dalla società Playaround che le ripropose in speciali cartucce doppie dentro le quali si potevano trovare due giochi invece di uno. Nel caso di Custer's Revenge (rinominato Westward Ho!) si trovava anche General Retreat, praticamente il medesimo gameplay, ma a parti invertite (qui era Custer ad essere legato e la nativa indiana doveva schivare palle di cannone invece di frecce). Per evitare che un manipolo di bacchettoni statunitensi desse fuoco alla loro sede, PlayAround distribuì questa edizione del gioco solo in Europa.

- Il manuale di Custer's Revenge suggeriva ai genitori che fossero stati "beccati" a giocare a questo titolo dai loro figli, di dire ai pargoli che Custer e l'indiana stavano ballando.

- la commercializzazione della cartuccia fu vietata in alcune zone d'America come, per esempio, ad Oklahoma City.

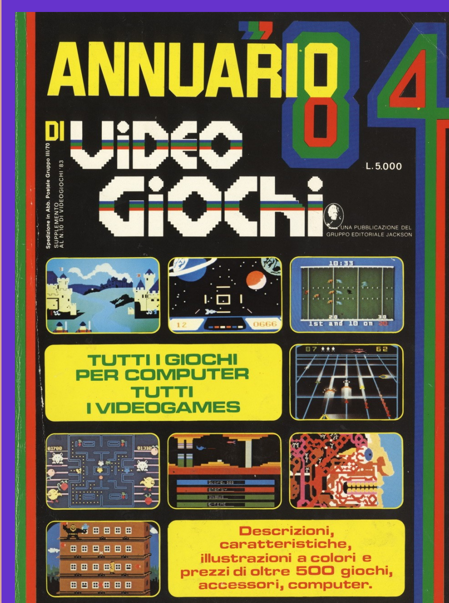
- Le critiche al gioco e l'attenzione mediatica che ne scaturì portarono il titolo a vendere 80.000 copie, il doppio degli altri titoli prodotti da Mystique.

- Il designer di Custer's Revenge, Joel H. Martin, per evitare di essere massacrato dai forconi dei ben pensanti, dichiarò che Custer in realtà stava "seducendo" la fanciulla e che lei era "consenziente". I ben pensanti, colpiti da questa acuta difesa, posarono i forconi e decisero di metterlo al rogo.

- I giochi della linea "Swedish Erotica" vennero venduti a

Il secondo gioco contenuto nella cartuccia PlayAround: si vede vene quanto sia totalmente diverso dal primo!





L'annuario di Video Giochi del 1984 (quindi uscito a fine 1983) presentava una pagina dedicata ai titoli a "Luce Rossa" dell'etichetta PlayAround.
La cosa più divertente oggi è leggere le descrizioni dei gameplay che tentano in tutti i modi di edulcorare i contenuti della cartuccia. Da notare infine il prezzo assolutamente "fuori scala" di queste mediocri cartucce a doppio gioco che arrivavano a costare quasi 20.000 o 30.000 Lire in più di un singolo titolo Activision o Atari appena pubblicato. Certo, un solo gioco contro due, ma un River Raid, Pitfall!, Phoenix o Pole Position valeva da solo molto più di tutti questi pessimi giochi messi insieme!

49,95$ cioè 10/15$ in più dei normali videogames per Atari 2600. Un costo simile oggi equivarrebbe a circa 146$!
Mystique annunciò di voler portare i propri titoli anche su Intellivision. Per fortuna della console Mattel ciò non si realizzò mai.

Custer's Revenge, in definitiva, riuscì a rappresentare nel peggior modo possibile stupro, razzismo, violenza e pornografia. Tanto che oggi può essere considerato davvero uno dei peggiori esempi di programmazione al servizio di un game design imbarazzante della storia… e il tutto in solo 4K di memoria! ■

PlayAround



BEAT'EM & EAT'EM - LADY IN WADING

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 111.800

Beat'em and eat'em: manovra la donna affinché riesca a bere tutte le gocce della "pozione magica" che l'uomo sta facendo cadere dal tetto della prigione; guadagnerai un punto per ogni goccia che inghiottirai. *Lady in wading:* salva il bel principe tenuto prigioniero nella torre del castello nel minor tempo possibile. Potrai riuscirci manovrando la tua Lady in Wading in modo che costruisca il ponte per evitare una bestia, un coccodrillo ed un drago.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	Luce Rossa	



CATHOUSE BLUES - PHILLY FLASHER

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 111.800

Cathouse blues: lo scopo di questo gioco è di memorizzare verso quali sette delle dodici case l'uomo deve andare. Prendi del denaro dalla cassa, mettilo via, entra nelle varie "case" ed agisci! *Philly flasher:* usa la manopola per comandare il Flasher affinché riesca a bere tutte le gocce della pozione magica che la strega sta facendo cadere dal tetto della prigione. Premi il pulsante sulla manopola di controllo quando vorrai che la strega esegua un nuovo lancio di pozione magica.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	Luce Rossa	



GENERAL RE-TREAT - WESTWARD HO

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 111.800

General re-treat: lo scopo di questo gioco è di usare la manopola per far avanzare la giovane ed attraente Principessa per impossessarsi, quante volte potrà, del Soldato, cercando di evitare palle di cannone e cactus pungenti. *Westward ho:* questa volta usa la manopola per far avanzare il soldato lungo lo schermo, e cerca di impossessarti della bella principessa. Ogni volta che vieni colpito da una freccia, perderai un turno ed il tuo soldato comincerà a danzare.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	Luce Rossa	



BURNING DESIRE - BACHELORETTE PARTY

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 111.800

Burning desire: salva la donna terrorizzata dalla pira fiammeggiante manovrando la manopola e tenendo lontane le fiamme con l'estintore del nostro eroe. Evita anche i sassi tirati da alcuni tipacci e fa attenzione alle perdite di carburante. *Bachelorette party:* lo scopo di questo gioco è quello di allineare l'"Aitante Spagnolo" con la disinibita ragazza, dandole energia in modo che si slanci verso uno degli attraenti uomini che partecipano al suo party.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	Luce Rossa	



JUNGLE FEVER - KNIGHT ON THE TOWN

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 111.800

Jungle fever: salva l'uomo dalla foresta in fiamme manovrando l'elicottero e tenendo lontane le fiamme con l'estintore della nostra eroina. Devi anche evitare i sassi che ti vengono tirati da alcune tipacce e fare attenzione alle perdite di carburante. *Knight on the town:* salva l'attraente Principessa tenuta prigioniera nella torre del castello nel minor tempo possibile. Il tuo cavaliere deve costruire un ponte attraverso il fossato, evitando il pericolo di una bestia, di un coccodrillo e di un drago volante.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	Luce Rossa	



BACHELOR PARTY - GIGOLO

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 111.800

Bachelor party: allinea la Provocante Spagnola con l'aitante ragazzotto, dandogli energia in modo che si slanci verso una delle giovani ed attraenti donnine che partecipano al suo party. Ogni volta che mancherà la Spagnola, egli perderà un turno. *Gigolo:* memorizza verso quali sette delle dodici case la donna deve andare. Se entri nella casa sbagliata o ritorni in una già visitata, o se non hai 20 dollari, dovrai cercare di gabbare i poliziotti che ti daranno la caccia e che tenteranno di mandarti in prigione.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	Luce Rossa	

50



Che posso dirvi riguardo a questo insieme di elementi di cattivo gusto, già criticabile (e criticato) in un periodo nel quale non era così presente una certa "sensibilità collettiva"? Ovviamente che Custer Revenge è un titolo da provare solo per il "piacere" di vedere con i propri occhi cosa arrivò sul mercato delle console poco prima del crash dei videogame e come questo disastroso evento del 1983 non fu scatenato solo dal fallimento del gioco dedicato ad E.T. ma affondi le sue radici anche in prodotti scadenti e decisamente discutibili come questo. Intendiamoci, la mia non è una critica alla pornografia in quanto tale ma piuttosto alla volontà di applicarla in maniera tanto gretta ad un medium così acerbo: che questa tipologia di programmi arrivasse anche su computer e console era inevitabile, ma sarebbe stato meglio evitare che accadesse con tanto cattivo gusto e approssimazione.

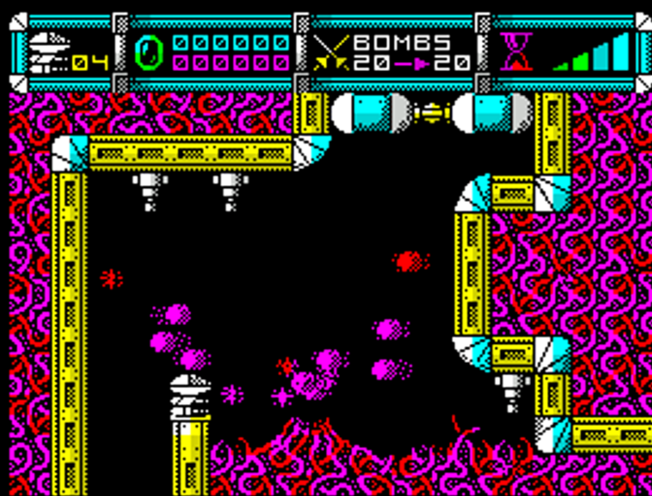
CYBERNOID
THE FIGHTING MACHINE



La copertina del gioco nel sua versione Spectrum (ma era uguale anche su tutti gli altri computer, cambiava solo la scritta in basso!).

Raffaele Cecco, programmatore inglese (dalle chiare origini italiane) è nato e cresciuto sulle macchine Sinclair, cominciando la sua carriera di programmatore su uno ZX 81, per poi passare al più potente ZX Spectrum, piattaforma per la quale ha realizzato alcuni dei giochi più apprezzati dagli appassionati di questa macchina.
Già notato dagli appassionati con i precedenti Equionix ed Exolon, è però con questo Cybernoid - The Fighting Machine - che Raf raggiunge il massimo consenso di critica e pubblico e diventa un "nome" di spicco nella schiera di programmatori che della fine degli anni ottanta.
Perfino qui in Italia, dove lo ZX era molto meno diffuso rispetto all'Inghilterra, le riviste non mancavano di nominarlo, anche se ad essere recensite erano "solo" conversioni per Amiga e C64 portate su queste macchine da altri programmatori.
Non male come dettaglio!

Ma in cosa consiste questo Cybernoid, così apprezzato dagli utenti Spectrum di tutto il mondo?
Beh, partiamo dalla storia che funge da pretesto per farci tuffare in questa avventura era (già all'epoca) abbastanza scontata: dei pirati spaziali hanno rubato preziose risorse della Federazione e il nostro compito, a bordo della nave che da il titolo al gioco, è quello di recuperare il maltolto. Per fare ciò noi giocatori dobbiamo districarci lungo 155 schermate, distruggendo le



L'inizio del gioco su ZX Spectrum... capirne la difficoltà sarebbe stata questione di pochissime schermate

Immagini di gioco da www.mobygames.com

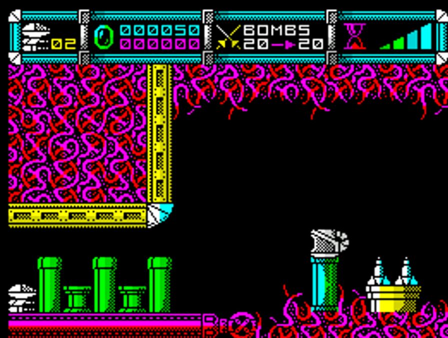


Su Spectrum la grafica era chiaramente limitata dalle specifiche della macchina, ma il gameplay pensato da Raf Cecco vi si adattava alla perfezione.



La schermata iniziale nella quale compare il nome di Raffaele Cecco ele classiche opzioni per le varie possibilità di controllo del computer Sinclair.

navi nemiche ed evitando le difese planetarie approntate da questi ladroni galattici grazie all'utilizzo del cannone laser standard e di ben cinque armi speciali "consumabili" (mine, missili intelligenti, bombe, bombe rimbalzanti e scudi).
Ora, se non avete mai giocato questo titolo, quanto appena detto insieme alle foto che avete sbirciato a corredo dell'articolo, potrebbe farvi pensare di essere di fronte al "classico" "spara e fuggi" con vari armamenti selezionabili nella vostra navicella e power up da raccogliere strada facendo per potenziarne le capacità.
Bene, sappiate che avete ragione ma con una fondamentale distinzione dai classici concept "R-Type style": Cybernoid non sfrutta alcun tipo di scrolling in quanto il sistema di gioco si basa su "semplici" schermate statiche a scomparsa.
La nostra nave entra nella schermata da un punto di ingresso e deve superarla raggiungendo un punto di uscita.
Nel mezzo del quadro nemici e trappole varie si frappongono fra voi e questo "semplice" obbiettivo. Le virgolette sono d'obbligo perché in realtà di "semplice" il gioco ha ben poco, offrendo un livello di sfida piuttosto alto, spesso basato sul "muori e riprova" classico dei giochi più bastardi.
Ma su questo punto torneremo prima della fine di questo articolo.
Entriamo invece più nel profondo circa la scelta di privare il programma di qualsiasi forma di scrolling che, nel 1988, sembrava già essere un elemento imprescindibile del genere: per quanto potrebbe sembrarvi una cosa bizzarra togliere lo scorrimento ad un titolo shoot'em up, ciò aveva assolutamente senso nel gameplay pensato Raffaele Cecco, anche se non ci è dato sapere se questa fu una scelta dettata dalla consapevolezza dei limiti dello ZX (che pure nel tempo riuscì a portare sullo schermo ottimi titoli dotati di scrolling) o un compromesso necessario per focalizzare il lavoro su altri aspetti, come la qualità grafica (che pare per Raffaele non fosse comunque una priorità) e il design dei livelli.
E proprio riguardo a questo ultimo argomento, torniamo ora a



Siamo a pochi quadri dall'inizio e già superare questo cannone richiede un tempismo che ha del maniacale!

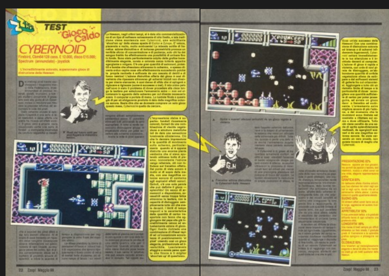
LA STAMPA DELL'EPOCA...







Il gioco nella sua versione Spectrum si guadaga anche la copertina di Crash n.51 (Aprile 1988)disegnata dal mitico Oliver Frey. All'interno della rivista trova spazio una recensione per ZX lunga due pagine nella quale salta subito all'occhio il globale pari a 96% e la medaglia "A Crash Smash", massima onorificenza disponibile ed equivalente alla Gold Medal della sorella Zzap!64!
Andando a leggere più nel dettaglio il commento critico il titolo viene dipinto come il migliore di Raffele Cecco, nonostante la formula un po' vecchia e le dimensioni del gioco ritenute un po' troppo contenute.
Su ZX Spectrum 128 era anche possibile ascoltare musica ed effetti sonori di ottimo livello durante il gioco.





A maggio 88 Zzap! recensisce la versione C64 del gioco e, come potete vedere, è un bel "Gioco Caldo"! Un 93% è un globale di tutto rispetto... peccato che su C64 la concorrenza sia davvero tanta e il gioco fatichi a distinguersi.
Da notare che l'articolo è tutto farina del sacco della redazione inglese che lo recensisce quello stesso mese, riproposto quasi in copia carboni nell'edizione italiana. Per la cronaca la cosa non dovrebbe sorprenderci perché questo è anche il primo numero ad essere realizzato da Bonaventura Di Bello dopo l'abbandono dello Studio Vit e sappiamo che a causa dell'avvicendamento redazionale il materiale "originale" quel mese fu pressoché nullo. Peccato solo che non si sia pensato di sostituire lo scialbo Pac Man di copertina disegnato da un Frey non in formissima con la bellissima copertina di Crash uscita il mese precedente in UK che avete visto qui sopra (e in copertina di questo numero di Antagamers).





Su TGM a novembre '88 la versione Amiga riceve un ottimo 89%, non sufficiente però a farlo diventare uno Star Player. La recensione è lunga una pagina e presenta una sola grande foto del gameplay: all'epoca il numero delle uscite 16 bit era tale che una copertura del genere per una nuova uscita era la regola. Nonostante lo spazio abbastanza limitato l'articolo descrive in maniera completa la trama che muove il gioco e ne spiega abbastanza bene le caratteristiche, senza rinunciare ad un po' di sana ironia. Il commento finale che anticipa il voto è saggio nel sottolineare come l'assenza di un qualsiasi scrolling potrebbe scontentare alcuni utenti Amiga, ma questo sarebbe sbagliato dato che si tratta di una caratteristica legata al gameplay di un prodotto che, al contempo, offre una qualità e una velocità nelle animazioni tale da lasciare a bocca aperta il giocatore. Descritti come "splendidi" anche effetti sonori e la musica offerti da questa versione 16 bit. Si tratta insomma si una recensione molto onesta e veritiera che riusciva ad invogliare il lettore verso questo titolo, elogiandone in maniera efficace le caratteristiche salienti. Peccato l'articolo non venga firmato, perché in effetti si tratta di un buon esempio di come si potesse scrivere una recensione completa e utile anche in uno spazio molto ristretto. Ah, è presente però un grosso errore nel cappello introduttivo: la conversione Amiga infatti viene attribuita a Nick Jones che, come detto nell'articolo qui su Antagamers, si occupò invece di quella per C64.

videogame & COMPUTER WORLD

Croce e delizia di questa rubrica, è il momento di recuperare anche la recensione di Cybernoid comparsa su Videogame & Computer World a dicembre 1988 e dedicata alla versione Atari ST. L'inaffidabilità della rivista è ormai nota e anche in questa occasione l'articolo parte male dichiarando che Raffaele Cecco è un designer italiano. Peccato che di italiano Raffaele Cecco abbia solo il nome e che sia a tutti gli effetti un programmatore inglese. Passando oltre le informazioni presenti nell'articolo sono piuttosto generiche e potrebbero essere state ricavate dalla nota di una preview giunta in redazione senza che il gioco sia mai stato caricato nemmeno una volta. Pensate sia troppo prevenuto? Beh sappiate che lo scrolling viene definito, in uno dei rari approfondimenti critici, come "maledettamente rapido e preciso" in un gioco che presenta solo schermate fisse. Non male… davvero non male.





Scansioni riviste: www.retroedicola.com (ZZAP!, TGM), archive.org (Crash)

parlare della difficoltà del gioco, che già all'epoca sembrò tarata su livelli altissimi tanto da costringere il giocatore ad un tempismo perfetto con movimenti precisi "al pixel" e ad una scelta strategica delle armi secondarie da utilizzare nel momento giusto per superare determinati passaggi altrimenti impossibili.
Anche se vi può sembrare azzardato, immaginate un po' questo Cybernoid come un Rick Dangerous nello spazio piuttosto che uno shoot'em up classico, magari con meno trappole invisibili rispetto al titolo della Core, ma con un livello di impegno richiesto molto simile.
Raf Cecco stesso ha ammesso che si tratta di un gioco particolarmente ostico, ma a sua difesa ha anche detto che all'epoca era abbastanza comune creare dei giochi che fossero "difficili". E questo era vero non solo per una tendenza generale del mer-

Dal punto di vista grafico il C64 poteva vantare capacità che rendevano molto più gradevole il titolo. Da notare che in questa versione si preferì dare un colore metallico alla navetta (che avrebbe dovuto essere rossa a giudicare dalle illustrazioni del gioco).

cato che non si preoccupava troppo di aiutare il giocatore a finire il prodotto, ma anche per una normale prassi della programmazione dell'epoca: in quegli anni non esisteva un vero e proprio beta testing su giocatori "comuni", quindi alla fine a testare e tarare la difficoltà del titolo era spesso lo stesso programmatore (o comunque un team di lavoro ridotto) che, in maniera spesso inconsapevole, aveva un livello di bravura nel gioco notevolmente maggiore rispetto all'utente medio che poi lo avrebbe acquistato nei negozi. Ed in effetti non poteva che essere così lavorando alla sua creazione giorno e notte per mesi.

Passiamo invece a parlare del comparto sonoro che, per lo ZX, fu curato invece da J. Dave Rogers che creò una musica molto orecchiabile ed effetti sonori decisamente azzeccati capaci di accompagnare l'avventura della nostra nave lungo tutta la partita (a patto però di avere una macchina dotata di 128K).

AMSTRAD CPC



Programmata dallo stesso Raffaele Cecco, la versione CPC può godere di una grafica colorata e brillante che, grazie alla totale assenza di scrolling, riesce ad esaltare le qualità del computer 8 bit Amstrad. Peccato per un dettaglio grafico inferiore e per la otale mancanza di animazioni dei nemici: una rinuncia che pesa un po' sull'aspetto generale del gioco rispetto allo Spectrum.
Comunque sia già solo per fatto di non essere una pigra copia 1:1 del programma ZX, questo Cybernoid merita di essere ben considerato dagli amanti di questo computer. Buona anche la parte sonora che accompagna il giocatore.

Ovvio, come prassi dell'epoca, che Cybernoid venne convertito anche sulle maggiori piattaforme 8 bit concorrenti allo ZX visto che i soldi usati dagli appas-

Animazioni e fluidità degli sprite su C64 erano garantiti dalle capacità di questo computer. Peccato solo che la foto non possa farvi sentire l'ottimo accompagnamento sonoro attraverso questa foto.



Nel vostro viaggio era obbligatorio recuperare nei vari schemi tutti i beni sottratti alla Federazione... quindi non solo distruggere e sopravvivere, ma pure raccattare robe. Le cose da fare erano proprio tante.









Le “loading screen” dei vari sistemi rappresentano appieno, nel bene e nel male, le capacità delle varie piattaforme. Al di là della qualità oggettiva della immagine, ognuno si commuoverà di fronte a quella del suo sistema preferito.

sionati di CPC e C64 erano uguali a quelli dei possessori di Spectrum!
Per quanto riguarda la versione per Amstrad, ad occuparsene fu lo stesso duo che aveva partorito la versione Spectrum, cioè Cecco stesso per la programmazione e J. Dave Rogers per la parte audio e, bisogna dirlo, le maggiori capacità grafiche del computer, unite al fatto che il titolo non richiedeva alcuno scrolling (noto tallone d'Achille di questa macchina) hanno fatto sì che il gioco risultasse perfino migliore che su ZX, sfatando il mito delle pigre conversioni derivate dallo Spectrum e che spesso hanno funestato il povero CPC.
Su C64, la forma che forse noi italiani conosciamo di più tra quelle 8 bit, venne invece realizzata da Nicholas A. Jones per il codice, Hugh Binns per la parte grafica e, soprattutto, Jeroen Tel per la parte audio. Quest'ultimo in particolare revisionò completamente la musica, creando un pezzo ancora oggi molto apprezzato e ascoltato dai fan del chip audio del nostro amato biscottone Commodore, sacrificando però tutta la parte degli effetti sonori.
Per il resto Cybernoid su C64 si dimostrò solido e ben fatto, spinto graficamente dalla particolare predisposizione del computer Commodore a ricreare i



Alex Principato
Il problema della difficoltà era dovuto, anche, a mio parere, a causa dei limiti terribili dello Spectrum. La macchina non aveva gli sprites (chiamati una volta MOB), quindi bisognava crearli via software, e la cpu doveva anche calcolare le collisioni... A quel punto la scelta più facile e meno onerosa in termini di calcoli era la collisione "pixel-perfect", il primo pixel che toccava il nemico causava la collisione. Non c'erano margini di "errore"... Questa è una mia teoria...

colori metallici.
Non vennero trascurati nemmeno i 16 bit Amiga e ST, astri nascenti nel panorama ludico dell'epoca, con una conversione curata da Tony Cooper (codice); Stephen Robertson (grafica) e Gary Knight (musica ed effetti sonori) che non fecero altro che mettere al servizio della struttura originale le migliori capacità tecniche di questi "mostri" con grafica più definita e comparto audio maggiormente pulito.
Ma se è vero che su ZX Spectrum e Amstrad CPC la concorrenza era poca e lo spazio per primeggiare c'era tutto, questo

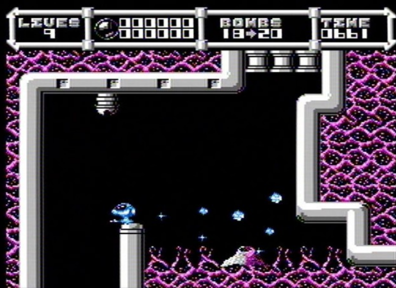
Cybernoid faticò molto di più ad imprimersi nella memoria dei giocatori C64, Amiga e Atari ST nel cui catalogo figuravano, già in quel 1988, numerosi altri titoli

AMIGA/ST



Le due versioni 16 bit sono abbastanza simili tra loro, ma misteriosamente il cannone posteriore non è presente sul computer Commodore. Migliore invece tutto il comparto sonoro Amiga rispetto ad ST. Per il resto andando a confrontare queste conversioni con gli 8 bit, il ritmo del gameplay è leggermente più lento mentre grafica e animazioni risultano particolarmente ben curate, cosa che potrebbe sembrare scontata ma non lo è affatto.

NES







YOU HAVE FAILED IN YOUR MISSION
BETTER LUCK NEXT TIME
CYBERNOID PILOT

Su NES il gioco è più veloce (che non è un bene), è dotato di una grafica traballante, audio fastidioso e nemici che compaiono a tonnellate minando la giocabilità di una conversione deludente su tutti i fronti. Fate finta che non esista.

RAFFAELE CECCO



Raffaele Cecco nasce in Inghilterra il 10 May 1967 e, ancora molto giovane, incomincia ad appassionarsi alla programmazione prima con uno ZX81 e, poi, con lo Spectrum. Inizia così ad inviare demo a varie realtà del settore e, ancora studente, riceve l'invito ad unirsi a Mikro-Gen per sviluppare videogiochi.
Raffaele non ci pensa due volte e accetta l'offerta, andando così a pubblicare i suoi primi titoli per questa etichetta: Equinox e Cop-Out.
In particolare il primo viene ben accolto da critica e giocatori, consentendo al programmatore, appena diciottenne, di trovare posto in Hewson.
E' con questa nuova etichetta che Raf Cecco sforna i suoi titoli più famosi: Exolon, Stromlord, Cybernoid, Cybernoid 2 e Deliverance: Stormlord II.
La sua fama in Inghilterra cresce anche grazie ad un diario di sviluppo che Raffaele viene "costretto" a scrivere per Crash durante la programmazione di Stormold. Pur scettico all'inizio di quell'impegno, successivamente si rende conto dell'impatto che tale lavoro extra ha avuto a livello mediatico sia pe ril suo nome che per i videogame da lui realizzati: "*è un gioco di Raffaele Cecco*" divenne sinonimo di qualità per tutti gli appassionati dello Spectrum dell'epoca.
Nel 1990, con il declino dei computer 8 bit, il giovane programmatore passa a Vivid Image e, vista la sua esperienza, gli viene chiesto di realizzare la conversione di Time Machine per il suo amato Spectrum. E' il suo ultimo lavoro per la macchina Sinclair, al termine del quale anche Raffaele Cecco compie il salto verso i 16 bit di Amiga.
Nasce così First Samurai, gioco che - indovinate un po' - riesce a spiccare per le sue qualità in un mercato decisamente affollato come quello dell'epoca.
Si dedica poi al sequel, Second Samurai, curando sia la versione Amiga che quella Megadrive. Resta nel mondo dei videogiochi anche con l'arrivo a PSX, ma dopo un paio di titoli (Agent Armstrong e Galaga: Destination Earth) decide di dedicarsi ad altro.

del genere capaci di sorprendere ed intrattenere i giocatori.
Tale fu il successo della formula che a Raf Cecco venne chiesto di programmare subito il sequel, anche mettendo in freezer altri progetti su cui stava già lavorando, motivo per cui Cybernoid II - The Revenge - vide la luce nello stesso anno di questo primo capitolo.
E prima di chiudere vale la pena di ricordare che l'anno seguente questo primo Cybernoid giunse anche su NES con un porting realizzato da Chris Harvey (codice) e Adrian Carless (grafica) che, pur lasciando immutata l'idea originale di Raffaele Cecco, inserirono qualche schermata statica in più insieme ad una sostanziale revisione del design dei livelli da affrontare. ■



Gioco impegnativo che parte dallo stile shoot'em up a schermata fissa per diventare,in alcuni frangenti, quasi un puzzle grazie alla necessità di dover utilizzare al meglio tutti le armi speciali di cui è dotata la vostra astronave.
Bello, in modo diverso, per ciascuna piattaforma su cui è uscito (ad esclusione di quella per NES) guadagna forse qualcosa su ZX Spectrum non fosse altro perché versione originale del gioco realizzata da Raf Cecco.
Comunque sia se non conoscete Cybernoid e questo genere di gioco vi intriga, provate a recuperarlo sul computer 8/16 bit da voi preferito... una volta metabolizzata la sua difficoltà potreste davvero divertirvi parecchio (ma occhio ai santi che potreste scomodare dopo l'ennesimo game over!).

EXPLODING AT A SHOP NEAR YOU!!!

BOMBUZAL



Pit your wits against some of the finest programmers in the U.K., with contributions from Jeff Minter, Jon Ritman, Mule and from your favourite magazines too!

Hundreds of levels of sheer addiction .... Incredible Cartoon Graphics .... Isometric 3D or Plan View Play Option .... by Tony Crowther.

Coming from Image Works on all major formats.



Amiga L. 49.000

Amstrad cass. L. 18.000

Commodore 64 cass. L. 18.000
Commodore 64 disc. L. 25.000

Atari ST L. 49.000

Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

SPECIALE K DICEMBRE 1988: I PC DA GIOCO



Nelle prossime pagine ho deciso di riportare le scansioni di un interessante articolo uscito alla fine del 1988 sul primo numero di K e riguardante il PC come piattaforma di gioco.
Questa analisi, collocata in questo periodo storico, è tutt'altro che banale: all'epoca infatti videogiocare su computer era sinonimo di C64, Spectrum, MSX o, per i più fortunati Amiga o ST. I PC erano visti per lo più come costose macchine da ufficio che potevano, in alcune occasioni, essere utilizzati anche per qualche semplice videogioco.
Il sentimento comune di ogni vero appassionato di videogame era che i PC non fossero macchine adatte al gioco.
Mettere in discussione questa realtà, anche guardando la situazione ben diversa del mercato americano, e presentare i PC compatibili come piattaforma ludica era davvero lungimirante, specie alla luce di ciò che sarebbe diventato il mercato nel giro di pochi anni.
L'articolo non nasconde i difetti dell'hardware, il suo alto costo e le limitazioni dei vari standard grafici disponibili, ma è molto preciso nel valutare il potenziale racchiuso in un sistema aperto, unico, espandibile e, tendenzialmente, sempre più di larga diffusione.
Insomma, sarà un caso, ma tra le righe di questa analisi i più smanettoni di noi "anta" non faticheranno a scorgere tutti i punti di forza che sanciranno l'affermazione della piattaforma anche dal punto di vista ludico nel giro di qualche anno.

Altrettanto interessante la seconda parte dedicata al software che veniva ritenuto da molti utenti, in maniera superficiale, un punto debole dei PC. Anche qui la realtà era ben diversa, specie guardando sempre alla situazione americana: i titoli per questo hardware stavano infatti conoscendo una rinascita grazie allo standard video EGA.
Interessante notare anche come l'articolo sottolinei che negli USA la tendenza su PC dei loro programmatori fosse quella di proporre titoli sempre più complessi, magari graficamente meno appaganti, ma dotati di una profondità molto maggiore rispetto ai prodotti realizzati dagli europei per i computer più diffusi nel nostro continente. Insomma, qui da noi sembravamo essere ancora legati ad un concetto di videogame arcade bello da vedere, veloce da giocare e basato principalmente sui riflessi del giocatore. Gusti e, quindi parametri di giudizio, che non ci permettevano di apprezzare appieno il software da gioco che i PC avevano da offrire.
Una analisi che ribalta un po' gli stereotipi dell'epoca e che, a ben vedere, offre parecchi spunti di riflessione.
Vi lascio quindi alla lettura di queste pagine vecchie di 34 anni!!!



Vedere una macchina da gioco nei PC di fine anni ottanta non era la cosa più facile del mondo. I titoli validi che vi giravano, come Prince Of Persia, erano visti come eccezioni per sistemi davvero troppo costosi per essere utilizzati "solo" per i videogiochi.

L'ALTER PC



State mettendo da parte i vostri soldini per cambiare il vostro 8-bit con un Atari ST o un Amiga, vero? Ma...fermi un attimo! E allora perché non un PC? Leggete questo articolo e fate i vostri confronti.

Sentite quest'idea: tutte le principali case di computer costruiscono dei 16-bit su cui possano girare tutti i tipi di software. Centinaia di costruttori di hardware e periferiche lavorano su quest'unico disegno trasformandolo nello standard numero uno e un numero enorme di programmatori scrive software compatibile. Ci si mettono anche l'Amstrad, l'Atari e la Commodore, i prezzi calano e diventano rapidamente macchine accessibili a tutti.

Bello, eh? Beh, non proprio: in realtà è noioso. E' già successo e la macchina su cui tutti si sono trovati d'accordo è il Personal Computer IBM. Ora, naturalmente, sappiamo tutti che il PC e i suoi moltissimi cloni sono tra le macchine più noiose in circolazione. Voglio dire, se volete divertirvi allora forse vi conviene comprare uno Z88, vero?

LA FAMIGLIA 8086

La linea PC è basata sulla famiglia di microprocessori 8086. I primi membri di questa famiglia, che risalgono ai primi anni '70, adottano un sistema di gestione della memoria poco elegante. È difficile negare che l'8086 sia inferiore al Motorola 68000: è più difficile da programmare, non può gestire altrettanta memoria (solo 1 Mega in confronto ai 16 Mega del 68000) ed è più lento alle normali velocità di clock.

I più recenti 80286 e 80386 sono molto più veloci dell'8086, ma costano molto di più e sono delle brutte bestie da programmare. I miglioramenti sono benvenuti ma gli sviluppi attuali della famiglia 68000 consentono alla Motorola di mantenere una posizione di testa.

C'è una scuola di pensiero che afferma che un ulteriore aggiornamento della linea 80X86 siano soldi sprecati. Perché handicappare i nuovi processori per mantenere la compatibilità con i vecchi? Dato che la potenza dei computer aumenta a passi da gigante, è possibile che dei processori incompatibili come l'Inmos Transputer o l'Acorn ARM facciano girare i programmi per l'8086 a velocità ragionevoli. Queste tecniche d'emulazione stanno già avvantaggiando gli utenti Archimedes che possono espandere la scarsa gamma di giochi per la loro macchina con titoli per il PC.

NOIOSO

In Italia e nel resto d'Europa, i PC sono tradizionalmente macchine costose. Una macchina che costi più di due milioni è considerata automaticamente da ufficio; anche le recenti riduzioni dei prezzi non hanno fatto gran che per cambiare questa percezione. E' un gatto che si morde la coda: i giocatori considerano il PC "noioso", le case di software non trovano interessante il mercato dei PC, quindi producono pochi giochi, col risultato che il PC è veramente un computer noioso.

Lasciato a sé stesso il mercato italiano e europeo resterebbe intrappolato in questo circolo vizioso. Ma non sarà lasciato a sé stesso, grazie al differente atteggiamento verso il PC del mercato statunitense.

Negli Stati Uniti gli home computer sono usati per compiti diversi. La gente non vuole soltanto giocare: vuole fare elaborazione di testi, programmazione e un mucchio di altre cose. Grazie a questa esigenza di versatilità, e grazie al fatto che gli acquirenti USA sono in genere disposti a spendere di più che da noi, il PC diventa una scelta naturale per una casa americana.

Il risultato di ciò è che le case di software americane producono un gran numero di giochi per il PC, e molti di questi sono di ottima qualità. Ricordando cosa *Dungeon Master* e *Interceptor* sono riusciti a fare rispettivamente per l'ST e l'Amiga, qualche buon titolo importato potrebbe servire a creare per il PC una buona reputazione anche come macchina-gioco.

INCORAGGIANTE

Ma perché tutto ciò, vi chiederete? Al meglio, un PC dedicato ai giochi varrebbe quanto l'ST o l'Amiga e costerebbe quasi uguale. E' proprio di questo che c'è bisogno?

In una parola, sì. Se i PC con elevata qualità grafica costassero meno e si diffondessero anche in Europa, ci sarebbero probabilmente più giochi e giochi più belli. L'enorme base di utenti americani non servirebbe solo per l'importazione di programmi, ma costituirebbe anche un potenziale mercato per i programmatori europei.

NATIVA

Con un mercato mondiale di milioni di macchine - un qualcosa che né l'ST né l'Amiga hanno ancora raggiunto - una casa di software potrebbe prendersi tutto il tempo necessario a sviluppare un gioco. Non dovranno necessariamente arrivare nei Top 10 per guadagnare, poiché anche dei titoli particolari saranno venduti in grandi volumi.

INTERESSANTE

Il bello della compatibilità è che incoraggia lo sviluppo del software. Il brutto è che una volta che la base di software è cresciuta, diventa difficile per i costruttori di hardware migliorarla progettualmente. Gli utenti preferiscono avere una macchina vecchia e lenta che faccia girare il software che hanno piuttosto che una nuova ma incompatibile.

Sfortunatamente il progetto iniziale del PC IBM è basato sulla famiglia di processori Intel 8086 (vedi box), e si è trattato di una scelta poco lungimirante. Anche se il PC più economico oggi è più veloce dell'originale, gli utenti odierni pagano il prezzo delle decisioni fatte anni fa. Detto ciò, il tipico PC economico di oggi ha sufficiente potenza di elaborazione per i giochi: quello che gli manca è la potenza grafica.

GRAFICA

Data l'età del PC, e dato che non era proprio lo stato dell'arte già quando uscì, non è stato previsto nelle specifiche un vero e proprio standard grafico. Non è stato però un disastro: grazie all'"architettura aperta" del PC ci si sarebbe potuto aggiungere dell'hardware se la grafica fosse diventata importante.

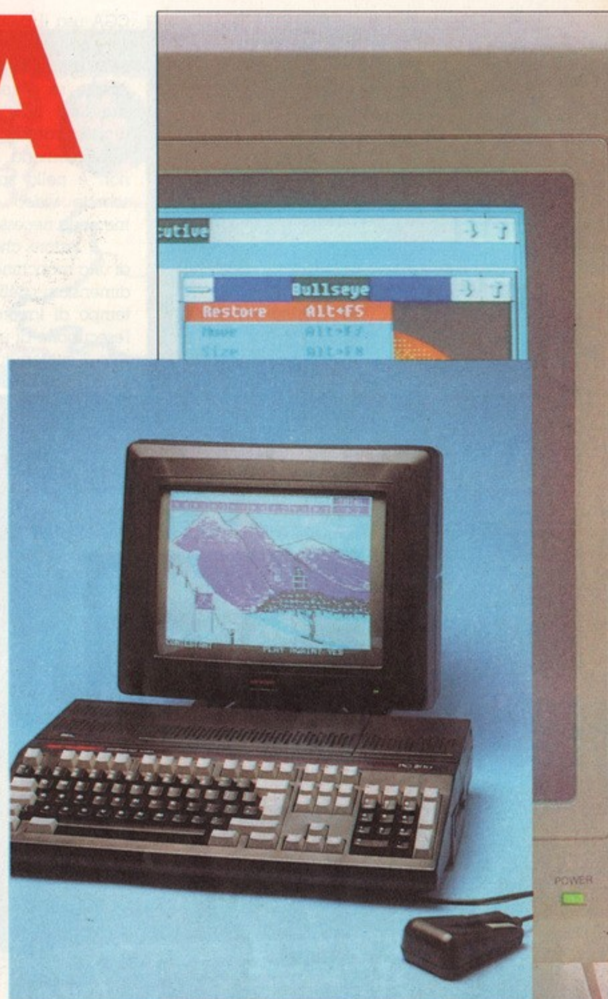
Se ciò non fosse stato possibile, il PC sarebbe probabilmente morto e sepolto. Ma non è stato così e le schede grafiche sono diventate un vero e proprio affare. Furono creati una vasta gamma di standard grafici a colori, ma i tre dominanti portano tutti il marchio IBM: sono il Colour Graphics Adapter (CGA), l'Enhanced Graphics Adapter (EGA) e il Video Graphics Array (VGA).

Per le specifiche di questi diversi standard leggete più avanti; quello che conta comunque è questo: la scheda VGA può fare tutto quello che fa la EGA, la EGA può fare tutto quello che fa la CGA, quindi non c'è dubbio su qual'è la migliore. Se ve lo potete permettere, comprate una VGA - sappiate però che ci vuole anche un monitor particolare e costoso. Altrimenti, se potete, scegliete una EGA.

La CGA è molto limitata per le esigenze di oggi, ma per molti utenti PC è l'unica alternativa. Sebbene l'EGA stia guadagnando sempre più terreno tra i programmatori di giochi, e sia senza dubbi molto migliore, non è ancora incorporata in nessun PC economico. Fino ad allora, i giocatori e gli artisti grafici autodidatti dovranno sopportare il costo aggiuntivo.

CGA

L'originale standard colore del PC scricchiola da un bel po' ormai. La maggior parte dei giochi hanno una risoluzione di 320x200 a quattro colori, che è la risoluzione media dell'Amstrad CPC. Il punto debole è che non c'è nessuna paletta dei colori - solo due schemi colore: o bianco-ciano-magenta-nero o rosso-verde-giallo-nero. La maggior parte dei giochi





PC 200 – Il clone più economico mai realizzato. Arriverà mai in Italia?

L'ARCHIMEDES

La caratteristica principale dell'Archimedes, il nuovo computer della casa inglese Acorn, del Gruppo Olivetti, è l'incredibile potenza e velocità di calcolo. Grazie alla particolare tecnologia denominata RISC, Reduced Instruction Set Computer, il computer della Acorn (del Gruppo Olivetti) è possibile far eseguire al processore un minor numero di istruzioni semplici.

Il sistema operativo, denominato Arthur, a mouse e icone è proprietario. L'Archimedes non è IBM compatibile ma con un programma di emulazione PC è possibile far girare i programmi Ms-Dos. La risoluzione grafica è di 640 x 256, 4096 colori.

L'Archimedes è stato studiato per usi didattici e di ricerca in cui sia necessaria una elevata potenza e velocità di calcolo, ma ha anche enormi potenzialità come macchina gioco, come dimostra il fantastico gioco di strategia e simulazione di volo dalla fantastica grafica 3-D, *Zarch*, altrimenti noto col nome di *Virus*, realizzato dallo stesso programmatore di *Elite*.



PC 2086 – Un VGA a un prezzo straordinariamente basso

CGA usa il primo schema colore perché ha un contrasto maggiore, ma *Elite* è venuto bene anche in rosso, verde e giallo.
Anche se è roba primitiva anche per gli standard 8-bit, lo schermo CGA ha un grande vantaggio: è molto piccolo, in termini di memoria. Il vantaggio in questo caso non è nello spazio di memoria - tutte le schede video dei PC sono fornite della memoria necessaria - ma nella velocità.

Il fattore che più influisce sulla velocità di una macchina-gioco è il rapporto potenza-dimensioni dello schermo. Quasi tutto il tempo di lavoro di un processore durante l'esecuzione di un gioco viene usato per alterare il contenuto della memoria di schermo: ovviamente un processore più potente esegue più rapidamente questo lavoro, ma anche uno schermo più piccolo (in termini di memoria) velocizza le cose poiché il processore lavora meno.
Sul fronte della potenza il tipico processore del PC non vale quanto il 68000 dei computer MAST (vedi box), ma il piccolo schermo da 16K del CGA riesce a sopperire a ciò. In contrasto un ST con schermo a colori deve gestire ben 32K,mentre l'Amiga deve gestire più di 40K.

EGA

Se la CGA è ormai sulla strada del tramonto, la EGA è ancora viva e vegeta. Per quanto riguarda i giochi vale quanto l'ST e l'Amiga, grazie ad un risoluzione di 320x200 pixel a 16 colori. Il PC equipaggiato di EGA ha una paletta ridotta - con soltanto 64 colori - ma ha un modo in alta risoluzione che le macchine 68000 non possono eguagliare.

IL PC2086

Il PC 2086, il più economico dei computer Amstrad della serie PC2000, incorpora una scheda grafica VGA a prezzo incredibilmente basso. Un sistema a drive singolo con monitor in bianco e nero vi costerà 1499000lire + IVA. Il prezzo del PC 2086 con monitor a colori hi-res non è ancora stato annunciato Vi mette però a disposizione un "cavallo da soma" utile per quelle applicazioni serie che si associano solitamente ai PC. Per giustificare la spesa di questo capitale dovete aver bisogno o almeno voler sfruttare questo lato serio del computer poi, nel tempo libero potete divertirvi con *Deluxe Paint II* e *Falcon AT*.

LE MACCHINE-MAST

In USA il Macintosh, l'Amiga e l'ST - note anche come le macchine MAST dalle loro iniziali - sono generalmente viste come il passo successivo al PC. Hanno sicuramente un migliore rapporto potenza/prezzo e non soffrono delle restrizioni di memoria del PC. Detto ciò, queste macchine basate sul 68000 non si avvicinano neanche alla vasta base di utenti del PC, anche se le mettete tutte e tre insieme.

Il problema è che queste tre macchine non possono essere messe insieme. L'hardware e i formati dei dischi sono incompatibili, sono indirizzate a mercati diversi e sono costruite da costruttori fortemente protezionisti. Inoltre hanno sistemi operativi diversi e poiché sono basati su interfacce WIMP sono difficili da programmare

Naturalmente, questa libertà nell'uso dei colori e questa elevata risoluzione significano una memoria di schermo molto grande. Questo non vuol dire che i giochi EGA girano lentamente La memoria di schermo è organizzata molto intelligentemente così da velocizzare le cose. Per questo, in molto casi, impiega meno tempo a gestire uno schermo EGA a 32K che un CGA a 16K.

VGA

La scheda grafica più "in" del momento. La VGA ha una risoluzione massima di 640x480 pixel a 16 colori su 64, o 320x200 a 256 colori su 250.000 e più. Entrambi questi modi richiedono monitor di elevata qualità e prezzo. Per queste ragioni costituiscono al momento un mercato troppo piccolo per gli autori di giochi.

Il modo a 256 colori presenta altri problemi per la programmazione di giochi. In particolare, la memoria di schermo è enorme (64K). Questa memoria graverebbe notevolmente su un ST, figuriamoci su un clone che non ha la potenza di un ST. Il programmatore è costretto a scegliere tra due alternative: (a) limitarsi a giochi che non richiedano grandi e frequenti alterazioni dello schermo; (b) restringere il campo alle macchine ad alta velocità con processori 80286 o 80386, riducendo ulteriormente il potenziale mercato. Non sorprende quindi che molti scelgano una terza alternativa (c) e si limitino al modo EGA, considerando che la VGA può gestire anche questo modo.

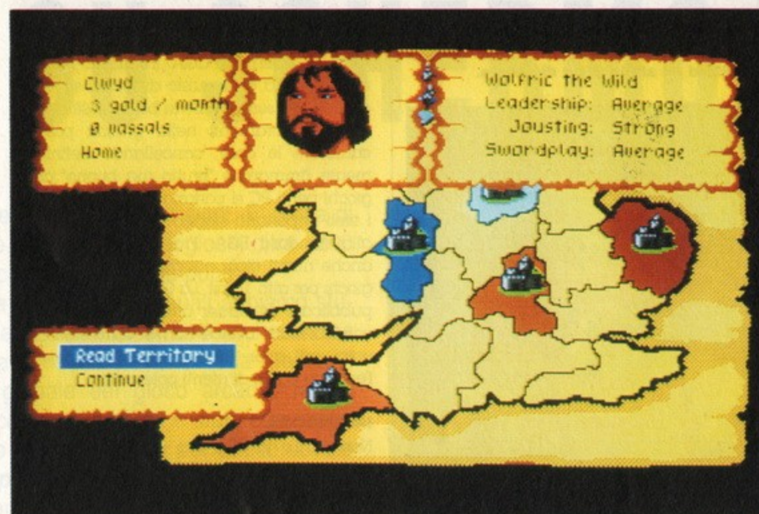
È sul lato artistico che il modo a 256 colori si fa veramente valere. Il potenziale è enorme: l'Amiga sarà anche in grado di gestire più colori sullo schermo contemporaneamente, ma la libertà di colori della VGA e la sua enorme paletta contano molto di più. E' una scelta naturale per il ray-tracing o il disegno "a mano".

IL VENTRE MOLLE DEL PC

Va bene l'hardware, ma il software? Non importa se avete un velocissimo 80386 con monitor da 2 milioni e mezzo o un semplice Olivetti Prodest, quello che conta sono i giochi. Kappa è andato a dare un'occhiata ai giochi per PC..

Gli utenti di computer italiani non sanno bene cosa farsene dei giochi per PC. Se è un computer da ufficio, come in effetti è, perché la gente produce software gioco per il PC? Il divertentissimo gioco "residente" *Tetris* ha un senso come giocattolo per dirigenti e, con lo stesso presupposto, è possibile concepire quegli adventure con schermo simil-foglio elettronico per "ingannare il capo ufficio". Ma che c'entrano i giochi epici come *Elite* o *Driller*?

I giochi per PC sono strani. Anche se molte case di software stanno convertendo i loro titoli per il PC, si tratta di un fenomeno recente. Sono stati fatti scarsi tentativi per cercare di sfruttare efficacemente la potenza del PC, e i giochi risultanti fanno sembrare il PC un computer a 8-bit ad honorem. I grandi classici per PC arrivano tutti da oltre oceano. Questa non è solo un'eredità delle origini USA della macchina: la forza trainante dietro lo sviluppo dei giochi per PC è sempre il mercato americano, che sta spingendo le cose a velocità impressionante.



L'EFFETTO AMERICANO

Il PC sarà una macchina d'ufficio per quanto riguarda l'Italia, ma negli USA è la novità dell'anno del mercato dei giochi. I giochi per PC non sono certo una novità: dopo tutto il PC è in circolazione da più tempo di quanto lo siano lo Spectrum e il C64! La novità è la recente esplosione di giochi per standard EGA e l'enorme miglioramento nella grafica che tale standard comporta. Era ora che ci fosse un "rinascimento" nei giochi per il PC. Il PC americano è nella media una grossa bestia, molto superiore alla sua controparte italiana. I velocissimi processori centrali 80286 sono sempre più diffusi e lo standard EGA è visto come un elemento essenziale. Far girare un gioco CGA su una macchina 80286 con standard EGA è come usare un ST per emulare uno Spectrum, quindi è naturale che ci sia una grossa domanda di giochi graficamente migliori. Questo non vuol dire però che lo standard CGA abbia danneggiato lo sviluppo dell'industria del software gioco in USA. Mentre in Europa si è sempre



Speed Ball della Bitmap Brothers (Imageworks) è molto più bello quando il vostro PC monta una scheda EGA.

(Pagina precedente e qui sotto) L'arrivo di Defender of the Crown (Cinemaware) in formato EGA mostra come questo standard ne abbia fatta di strada.



cercato di porre una certa enfasi sulla grafica, gli autori di giochi negli States hanno puntato sulla complessità dei giochi.

E gli è andata bene: i giochi di ruolo sono in continua crescita e le avventure testuali vanno tutt'ora alla grande. Giochi come *Seven Cities of Gold*, la serie *Ultima* e gli adventure della serie *Zork* potrebbero arrivare ai primi posti in classifica in Italia? Ci sono arrivati negli Stati Uniti! La stessa tendenza si può notare nel settore delle simulazioni di volo. Il gioco *Falcon* della Spectrum Holobyte è immensamente complesso per gli standard italiani, mentre i titoli della serie *Flight Simulator* della Sublogic sono talmente realistici che non si possono neanche definire giochi. Questa complessità riflette una caratteristica importante del mercato americano e cioè che gli utenti sono più adulti. Bob Jacob della Cinemaware.calcola che si possano inquadrare nella fascia d'età variabile tra i 20 e i 39 anni. "L'acquirente medio dei nostri giochi negli Stati Uniti ha probabilmente 32 anni", dice. Questo fattore-età è particolarmente pronunciato nel caso del PC, per la sua forte caratterizzazione di macchina da ufficio: molte persone comprano un PC per portarsi il lavoro a casa.

Questi utenti adulti preferiscono giochi complessi e non hanno problemi a leggersi il manuale d'istruzioni. I videogiocatori statunitensi non amano molto i giochi d'azione, in parte perché i loro riflessi non sono come quelli dei più giovani. Anche i soggetti dei giochi sono diversi: i giochi ispirati a personaggi di cartoni animati sono merce rara in USA, mentre sono molto ricercate le licenze di giochi sportivi firmati da atleti famosi.

Il problema con i giochi "pesanti" per PC è che appaiono piuttosto cupi. Gli utenti PC scopriranno presto quanto sono belli giochi come *Falcon* e *Ultima V* e dimenticheranno per sempre le schermate poco stimolanti dello standard CGA. Non si può invece dire la stessa cosa per coloro che pensano all'acquisto di un PC: nessun possessore di Spectrum o C64 sceglierà un PC invece che un ST o un Amiga solamente sulla base di alcune semplici schermate CGA. Insomma un gioco non spingerà all'acquisto di un PÇ se le sue qualità non sono messe in bella mostra.

I miglioramenti nella grafica possono cambiare le cose, cancellando definitivamente l'immagine "brutto ma buono" che i giochi per il PC si portano dietro. Finalmente i titoli importanti stanno per essere adattati allo standard EGA. Fra breve arriveranno anche nuovi titoli, nonché le conversioni di giochi per altri 16-bit. La Cinemaware sta per pubblicare *Defender of the Crown* per PC con standard EGA e non devono essere gli unici ad aver messo gli occhi su quell'enorme parco di utenti potenziali.

IN EUROPA

Non è solo in USA che si sta cercando di salire sul treno EGA: anche nel Regno Unito le cose si stanno muovendo. I programmatori della Realtime hanno esaminato gli standard EGA e VGA per vedere se era possibile scrivere programmi ad essi compatibili. Sembra comunque che sarà difficile poter vedere *Carrier Command* su VGA! Anche i programmatori della Bitmap Brothers stanno lavorando a prodotti EGA e il loro debutto su PC dovrebbe avvenire con il recente *Speed Ball*. Con *Driller*, la Incentive ha sfruttato al meglio lo schermo a 16 colori dello standard EGA, trasformando una classica avventura dinamica a 8-bit in un gioco enigmatico con velocità arcade.

Questa tendenza s'è sviluppata anche in altri paesi europei come dimostra la prossima uscita di *Joan of Arc* in formato PC EGA. L'enorme potenziale grafico potrebbe attrarre lontano dall'Amiga quei programmatori francesi e tedeschi (e gli italiani?) a cui sta a cuore l'aspetto grafico di un gioco.

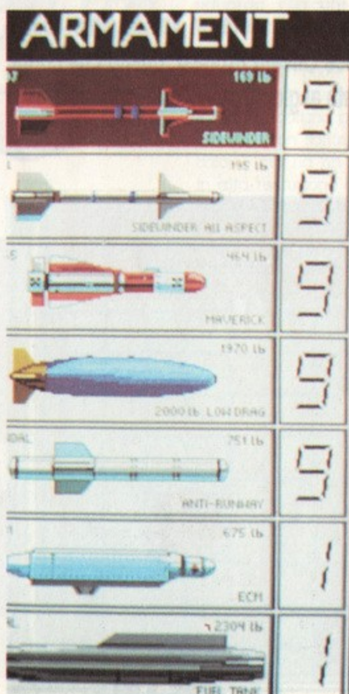
LA RIVOLUZIONE EGA

Per maggiori dettagli sulla scheda EGA (Enhanced Graphics Adapter), leggete le pagine precedenti. In poche parole, lo standard EGA dà al PC uno schermo ad alta risoluzione a 16 colori compari-bile a quelli dell'ST e dell'Amiga. E' inoltre d'aiuto all'hardware, consentendo l'aggiornamento dello schermo ad una velocità prima impossibile.

E IL FUTURO?

La speranza è che i PC con standard EGA diventino una seconda o terza scelta automatica per coloro che intendono acquistare una macchina a 16 bit. Ci vorrà del tempo: dopotutto anche l'Amiga ha avuto i suoi bei problemi e ciò nonostante che i giochi per ST potevano essere convertiti abbastanza facilmente. Al confronto, convertire per PC un gioco per 68000 è un'impresa improba.

Per il momento, le macchine EGA rappresentano l'eccezione più che la regola. Forse, come negli Stati Uniti, gli standard evolveranno e il CGA verrà messo da parte e le schede EGA diventeranno la minima configurazione accettabile. I guadagni potenziali sono enormi: le vendite nel mercato USA potrebbero essere una grossa fonte di profitto, se le case di software europee riusciranno a offrire lo spessore e il realismo che i giocatori americani richiedono.





Nei quattro colori CGA, Falcon (Spectrum Holobyte) era un gioco per puristi. Nei sedici colori EGA, Falcon AT è un gran gioco e basta.

DALLO SPAZIO, CON IL SUPER COMPUTER DELL'ANNO

MISSIONE SPECIALE

"ACTION PACK"

SINCLAIR ZX SPECTRUM + 2
Tastiera joystick, pistola elettronica, 6 giochi su cassetta
L. 359.000
IVA compresa



Diventa subito Agente Speciale con il supercomputer ZX SPECTRUM e il tuo video si trasformerà in un mondo di fantastiche avventure spaziali.
"MISSIONE SPECIALE" ACTION PACK è il kit completo che hai sempre sognato, con tutto quello che ti occorre per un divertimento senza fine:
• computer 128KB-RAM • joystick • pistola a raggio • 6 videogames entusiasmanti.

Corri ad arruolarti negli Agenti ZX Spectrum presso tutti i più importanti negozi di giocattoli.

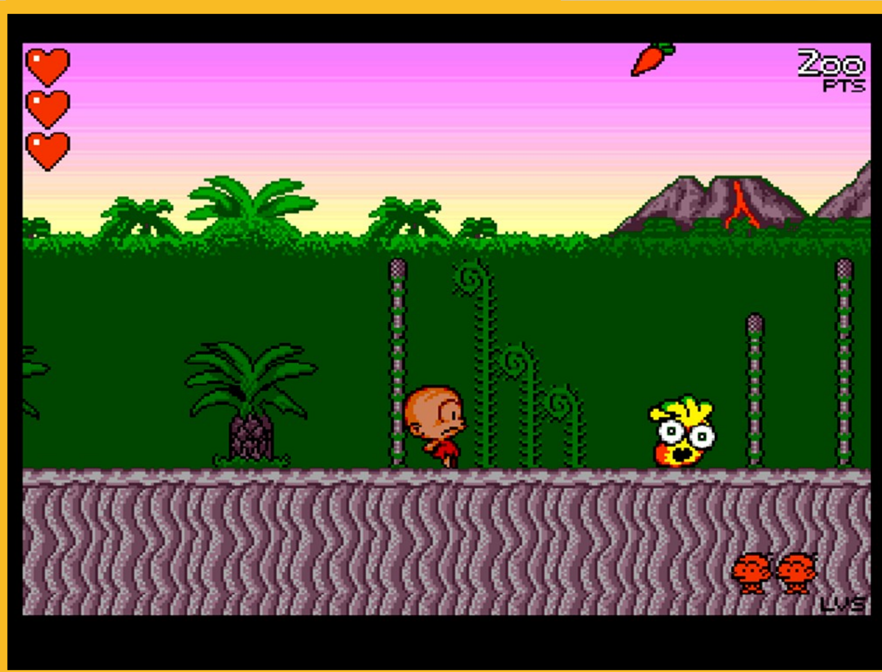
sinclair

OPINIONE Comunicazione Integrata

BC KID

Per scoprire l'origine del gioco che vedete scritto qui sopra, dobbiamo in realtà andare nel 1990 e volare in Giappone, dove Hudson Soft pubblicò per la console NEC PC Engine un platform chiamato PC Genjin (gioco di parole proprio riferito alla console che ospita questa prima incarnazione del titolo).
Il protagonista del gioco, un ragazzino cavernicolo con la testa pelata e una propensione estrema per le capocciate ai nemici, divenne subito un'icona talmente riconoscibile per i possessori della console NEC, che - al pari di Mario e Sonic - venne eletto a mascotte dell'intero sistema di gioco su cui è nato.
Grazie a questo successo, sempre nel 1990, il gioco venne distribuito in America, dove arrivò però con il titolo di Bonk's Adventure e in Europa, dove si trasformò in PC KID.
Contrariamente alle usanze dell'epoca, che difficilmente vedevano titoli platform nati su console fare il salto verso il mondo Amiga (accadeva ben più spesso il percorso inverso), Hudson decise di rafforzare la sua posizione nel vecchio continente dando il via libera alla conversione del titolo anche sul 16 bit più diffuso da noi in quel momento. Arriviamo così al 1992 quando anche i possessori della macchina Commodore poterono mettere le mani sulla loro conversione di PC Genjin/ Bonk's Adventure/PC KID, intitolata per l'occasione BC KID (già che evidentemente tre nomi diversi non bastavano).
La distribuzione venne affidata ad Ubisoft, etichetta che all'epoca non era la mega ditta che è stata in tempi recenti, ma un onesto publisher che cercava di sopravvivere con giochi di qualità. La realizzazione della conversione - e qui sta il bello della storia - venne invece assegnata a Factor 5, software house che si era occupata dei porting di

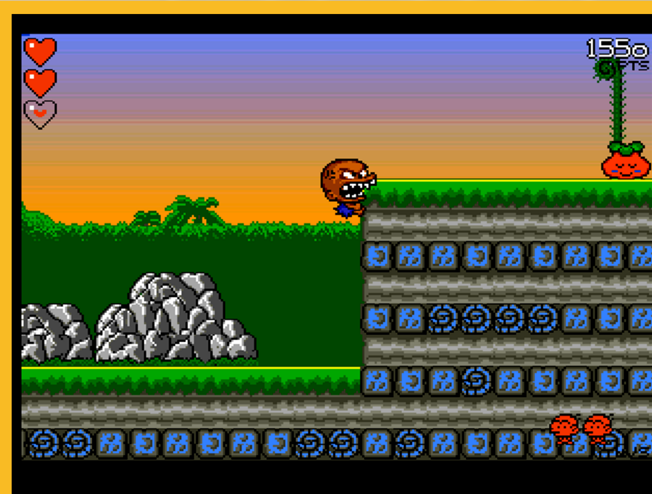
Il primo livello su Amiga...



Immagini da www.mobygames.com



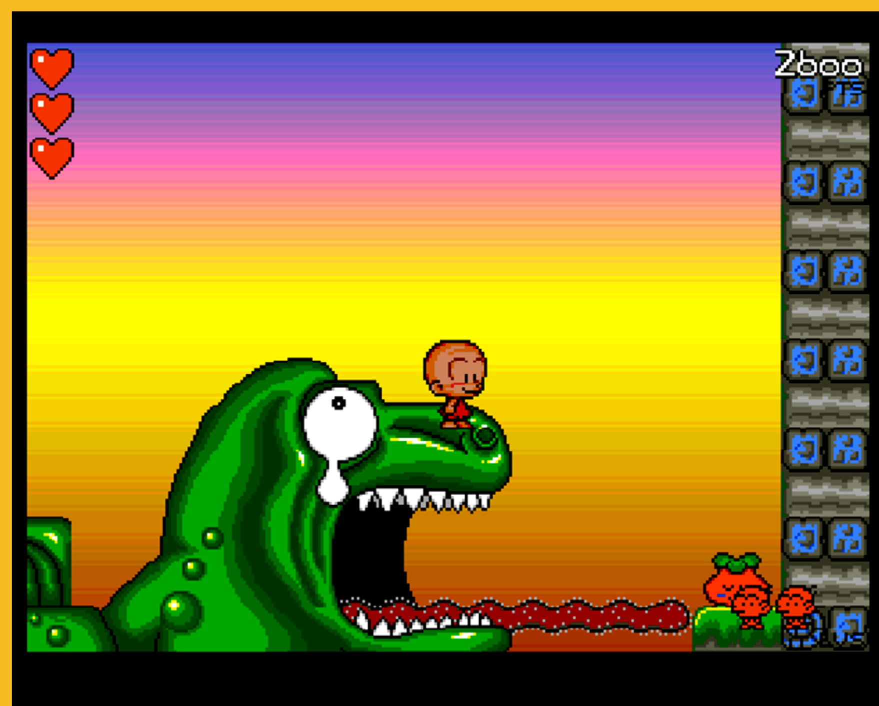
Ecco cosa succedeva a mangiare il cosciotto piccante: fuoco e fiamme!!!



Cosa vi dico nell'articolo riguardo all'arrampicarsi del protagonista?

Turrican e Turrican 2... gente insomma che sapeva come programmare su Amiga.
Il fatto inoltre che non fosse pianificata alcuna versione per Atari ST, lasciò liberi i programmatori di spremere un normale A500, utilizzando tutti i trucchi e tutte le caratteristiche dell'hardware che troppo spesso rimanevano inutilizzati nelle conversioni dozzinali e approssimative che Ocean e Us Gold propinavano ai possessori di questo computer.
BC KID era invece la dimostrazione di quanto il 16 bit Commodore potesse reggere il confronto con le console dell'epoca: il gioco era sotto tutti gli aspetti superiore all'originale, sia da un punto di vista grafico che sonoro.
Il titolo risultò impreziosito da uno scrolling parallattico assente su PC Engine, da un uso dei colori più elaborato e da una grafica visibilmente più definita. Come se ciò non bastasse il comparto sonoro venne totalmente remixato e migliorato.
A dimostrare la cura riposta nella conversione, venne inserita anche l'opzione per utilizzare un eventuale secondo tasto di fuoco qualora il vostro joystick lo prevedesse, una piccola chicca che chiunque disponesse di tale possibilità apprezzò sicuramente moltissimo.

Una zuccata sulla capoccia del dinosauro e ora... dentro alla sua bocca! Il successivo livello infatti sarà tutto ambientato nel suo stomaco!



Per quanto riguarda il titolo in sé, come detto, si trattava di un classico platform nel quale superare i vari stage sconfiggendo nemici e raccogliendo bonus. Il protagonista poteva tirare semplici testate per liberarsi degli avversari o, con un minimo di stile in più, atterrare di capoccia sugli stessi nemici per ottenere il medesimo risultato. Tra i bonus erano disponibili, oltre ai classici frutti utili per fare punti e ripristinare l'energia, anche dei pezzi di carne piccante che, una volta mangiati, rendevano il buon BC KID invulnerabile per un breve periodo o permetteva-

LA STAMPA DELL'EPOCA...


CONSOLE

PC KID



Giugno 1990... mentre ci apprestiamo a vivere le notti magiche di Italia 90, su Zzap! compare la recensione di PC KID per Pc Engine... Uno dei tanti articoli che resero questa console, mese dopo mese, il sogno di ogni giocatore.
Il voto finale di 97% è un risultato meritato, peraltro assegnato da un severo Marco Auletta, recensore che difficilmente riusciva ad essere soddisfatto in maniera totale da un videogame. Leggendo invece la tabella finale è chiaro che qui tutto funziona… e pure bene: 97% in grafica, 89% nel sonoro e 95% in longevità e appetibilità. Solo la presentazione ha un 70% per la carenza di opzioni (unica presente sembra essere quella relativa ai "continue").
Passando al testo della recensione vera e propria, questo spiega in maniera molto completa la trama che, vista la sua assurdità congenita, non costringe Marco ad inventarsi chissà quali trovate per risultare simpatico. Nel commento invece il nostro Auletta sottolinea proprio il carattere folle della grafica e della trama del gioco, definendolo "*il più idiota sulla faccia della terra*". A corredo del testo tre foto sbiadite, ma sufficienti a far sognare il PC Engine a tutti i lettori.


BC KID



Nell'ottobre del 1992 gioco arriva sulle pagine di TGM con la sua "tardiva" conversione... E viene esaminato in due pagine piene. Il recensore è sempre Marco Auletta, come si evince solo dal commento in quanto non è presente la sua firma a fine recensione. Il buon MA attribuisce al titolo un 93% e la medaglia Star Player. Se il testo principale si limita anche qui ad elencare la storia e le possibilità offerte dal protagonista all'interno del gameplay, è nel commento che viene sottolineato come il porting di Husdon Software sia perfino migliore dell'originale pubblicato su Pc-Engine, in particolare per la componente sonora, per la grafica "*più colorata (specialmente i fondali)*" e per alcune animazioni "*fluidificate grazie all'inserimento di alcuni frame aggiuntivi*". Viene anche ricordata la medaglia d'oro assegnata dallo stesso Auletta su Zzap! per sottolineare come il gioco sia valido anche a livello di gameplay già da allora e, trattandosi di una conversione particolarmente ben curata, diventi automaticamente anche uno dei migliori platform su Amiga.
Piccola nota per il team di programmatori della conversione: nientemeno che i Factor 5, autori anche di Turrican e Turrican 2!


REVIEW

BC KID



Sempre a Ottobre 1992 il gioco arriva anche su CVG con una paginetta di recensione, nel classico stile della testata. Non guardate quel punto interrogativo nel commento, perché doveva essere senza dubbio un punto esclamativo, visto che Paolo Cardillo assegna un 93% e il CVG HIT al gioco. Sicuramente si tratta un errore del grafico. Andando a leggere nel dettaglio il commento, vediamo che la meccanica di prendere a testate tutto è considerata coinvolgente e divertente, sostenuta da una qualità della conversione perfetta. E come su TGM anche qui BC Kid viene indicato come uno dei migliori platform disponibili sul 16 bit Amiga. Oltre al corpo principale dell'articolo (che contiene per lo più la sorpresa per l'arrivo di questo eroe sul computer Commodore), vi sono due box: il primo tratta tratteggia la trama che spinge il protagonista in questa avventura, mentre il secondo descrive l'effetto del "kebab caldo" (che in realtà sarebbe un cosciotto di dinosauro), riuscendo perfino a metterci dentro due errori: nel primo riquadro viene infatti indicato che a dover essere salvata è la ragazza di Bonk, ma da manuale si tratta invece della principessa della luna (errore di trama però condiviso con TGM), nel secondo box viene invece omesso che è la testata a terra del protagonista che blocca i nemici una volta raccolto il primo cosciotto e non la semplice raccolta del power up, come invece viene lasciato intendere.
Permettetemi di dire che riuscire ad inserire due inesattezze del genere nelle poche righe di testo presenti nella pagina (oltre all'errore grafico nel commento) non fanno molto onore al nostro CVG in questa occasione.


BC KID



Con tutta calma e, quindi, un po' in ritardo rispetto alla concorrenza, anche K dedica due pagine a questa conversione su Amiga nel gennaio 1993.
L'articolo è a firma di Fabio Massa ed è corredato di un buon numero di foto che, a differenza di TGM, hanno tutte la loro bella didascalia esplicativa
"*Struttura di gioco poco originale*"... è questo l'unico difetto che il recensore di K trova nel gioco, mentre nei lati positivi vengono segnalati "*grafica e sonoro curati sotto ogni punto di vista*" , "*scrolling veloce e fluido*", "*moltissimi elementi umoristici*" e, ultima ma non meno importante, una "*ottima giocabilità*". Viene inoltre sottolineato come l'hardware Amiga finalmente venga sfruttato a dovere per proporre un titolo che non ha nulla da invidiare alle produzioni per Megadrive e Super Nes. E non solo… rispetto alla uscita su PC Engine, qui sono scomparsi anche i rari rallentamenti che si verificavano in alcune occasioni particolarmente affollate della versione originale, tutti elementi che rendono il gioco "*una delle migliori conversioni mai realizzate*". Il voto di 910 e la medaglia di K Gioco sono lì a dire a tutti i lettori che si tratta di un titolo che ogni possessore di Amiga dovrebbe avere.
Da segnalare poi il classico riquadro che la testata dedica al confronto con altri titoli simili, che qui confronta BC Kid con Premiere della Core. Una sfida che per il redattore è molto difficile e che vede però preferire il titolo della Core solo sul fronte del sonoro. Giocabilità, grafica e umorismo mettono il caro cavernicolo pelato una spanna sopra il concorrente (e credo anche sopra a tutti i giochi Amiga simili usciti nel fino a quel momento). L'unico gioco che potrebbe superarlo, come si intuisce dal finale della recensione, potrebbe essere per mano della stessa Hudson con la conversione di BC Kid 2… un titolo che, purtroppo, non giungerà mai sul nostro caro Amiga.
Stranamente nella recensione alla voce "sviluppatore" viene indicato un generico team "interno" della Hudson e mai si fa riferimento al fatto che i creatori di questo porting siano i Factor 5, come ampiamente sottolineato da TGM. Certo, anche CVG non lo riportava, ma se nella pagina di recensione della rivista Jackson potevamo attenderci una mancanza simile, risulta un po' più strana per una recensione uscita con così tanto ritardo e realizzata da una testata che normalmente è molto attenta a dettagli simili.

Scansioni riviste: www.zzap.it (Zzap!), www.retroedicola.com (TGM e C+VG) e K (archive.org)

no, con capocciate al terreno, di paralizzare momentaneamente tutti i nemici sullo schermo.
Particolare poi il modo in cui il piccolo cavernicolo si aggrappava con i denti alle sporgenze più elevate, mossa che gli consentiva di salire i dislivelli letteralmente masticando lo scenario.
Ma questo non era l'unico elemento divertente incluso nel gioco... tutto il programma era pieno di animazioni ridicole e situazioni comiche, come dimostrato anche dai numerosi boss presenti, tutti assurdi e volutamente sopra le righe (vedere le foto del post per credere).
La bontà di questo gioco nella sua versione originale fu tale che, come potete facilmente immaginare, tornò con ben 2 seguiti ufficiali: Bonk's Revenge (1991) e Bonk 3: Bonk's Big Adventure (1993), purtroppo usciti solo su PC Engine.
Va però annotato che in qualche modo un pezzettino del secondo capitolo arrivò comunque su Amiga in quanto, se guardate con attenzione il protagonista della conversione, il suo sprite è già quello modificato del secondo capitolo (nel primo gioco per PC Engine, infatti, il piccolo cavernicolo aveva un design leggermente diverso).
E a proposito di conversioni.. è

Considerata l'elevata incidenza della pirateria nel gaming Amiga dell'epoca, non credo molti di voi sappiano come era la copertina del gioco. Beh... ora sapete che era così!

Da segnalare che, come indicato sull'adesivo anteriore, il gioco non richiedeva nemmeno l'espansione di memoria: 512 K vi sarebbero bastati!



PC ENGINE



La versione originale per PC Engine... meno colori, ma sempre bello e divertente (da notare l'espressione del protagonista quando viene colpito).

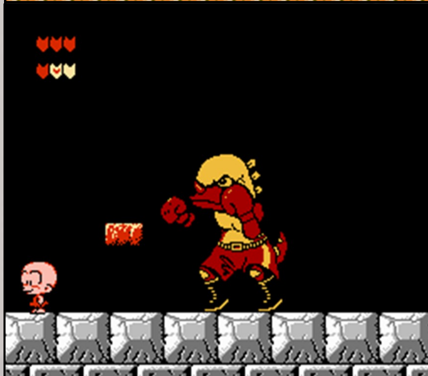


Ecco il livello di cui vi parlavo, tutto ambientato nella panza del dinosauro visto un paio di pagine fa.

E già che ci siamo qui notate che nell'originale i l'energia (i cuori in alto a sinistra) erano in orizzontale, mentre Factor 5 su Amiga ha preferito la posizione verticale.

NES





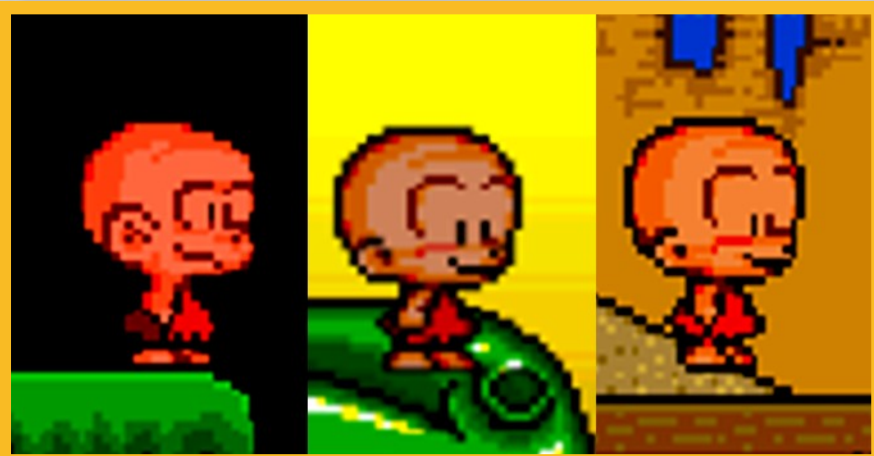
La versione NES... non male, anche se inferiore a quella PC Engine. Bisogna però ricordare che la console Nintendo era oramai sulla via del pensionamento nel 1993: già è incredibile quanto sia riuscita a fare con questo porting che, probabilmente, furono comunque in pochi a potersi godere.

GAMEBOY



Nel 1992 il piccolo cavernicolo arriva anche su Game Boy come Bonk's Adventure. La schermata è un pochino ridotta, ma la simpatia della grafica riesce comunque a resistere anche in questa sua riduzione portatile. Un titolo discreto nel complesso ma che, purtroppo, non riesce ad eccellere e a distinguersi nel vastissimo catalogo della console portatile Nintendo, davvero ricco di ottimi platform.

Nel confronto qui a lato potete ammirare il piccolo cavernicolo per come appariva su PC Engine nel primo capitolo (a sinistra) e nel secondo (a destra).
Il restyle del personaggio è evidente così come è evidente che la versione Amiga (al centro) era chiaramente ispirata alla versione "aggiornata" del personaggio.



doveroso segnalare inoltre che il gioco arrivò anche su NES alla fine del 1993 con un porting molto valido (anche se un pochino tardivo). Certo, se pensiamo che a quel punto l'hardware Nintendo aveva ben 10 anni sulle spalle, quello che fu capace di fare con questo titolo fu davvero ragguardevole.
Ultima nota per una ulteriore "stranezza" di questo franchise che, nel 1994, arrivò in sala giochi con una versione arcade (Bonk's Adventure: Arcade Version) realizzata da Kaneko USA e che, per quanto modificata al fine di adattarsi al gameplay di un coin-op, aveva in effetti seguito il percorso inverso rispetto alla maggior parte dei titoli dell'epoca.



Se non lo conoscete o non avete mai avuto modo di mettere le mani su questo gioco, sappiate che Factor 5 ha reso la versione Amiga freeware e liberamente scaricabile sul proprio sito a questo indirizzo.
Armatevi quindi di emulatore e riscoprite questo piccolo gioiello per Amiga.
Se amate i platform, i cavernicoli e i giochi intrisi di una assurda follia, BC KID non vi deluderà di certo! ■

ARCADE



Quello che vedete in foto è l'aspetto del gioco in versione arcade.
Il coin-op in Giappone uscì nel 1994, ma non ho indicazioni certe del suo arrivo nel nostro paese.
Un titolo da recuperare sul MAME per verificare la bontà di questa operazione che riadatta grafica e gameplay domestico ad un contesto "mangia gettone".



Gli amanti della piattaforma Amiga e del genere platform non possono dirsi tali se nella loro carriera videoludica non hanno messo mano al piccolo gioiellino di comicità preistorica che è BC Kid. Considerando che sul 16 bit Commodore le conversioni di prodotti così "nipponici" scarseggiano e che qui siamo di fronte anche ad un lavoro fatto con tanta bravura (parliamo pur sempre dei Factor 5), non esistono scuse per evitare questo gioco che offre, tra le altre cose, anche un livello di difficoltà ben equilibrato (configurabile anche tra facile/medio/difficile) e sostenuto da un'ottima giocabilità.
Gli amanti del "feeling arcade/console" apprezzeranno poi l'opzione per il doppio tasto di fuoco che oggi può sicuramente essere sfruttata più facilmente dell'epoca di uscita del gioco.
Insomma, un bel gioco da proporre anche ai vostri figli e nipoti che non potranno evitare di amare BC Kid.
Peccato solo che la morte del mercato Amiga abbia impedito l'arrivo dei capitoli successivi su questa piattaforma: il potenziale per una bellissima serie di titoli c'era davvero tutta.

Finalmente

King's Quest V

Alla ricerca del castello scomparso...



Da novembre per
PC-VGA 256 colori.
Presto anche perAMIGA



Completamente in italiano!

Per qualunque informazione telefonate a: LEADER 0332/212255

LEADER DISTRIBUZIONE

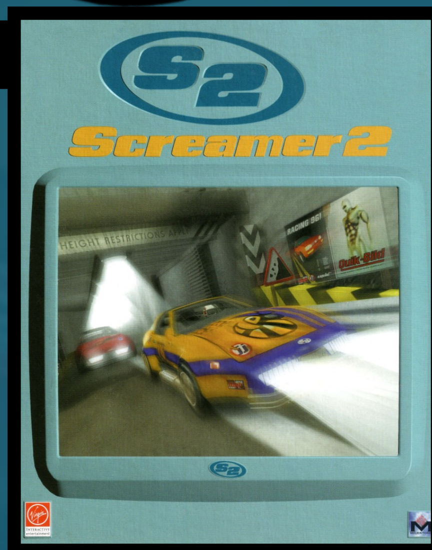
LEADER DISTRIBUZIONE srl - Via Mazzini, 15- 21020 CASCIAGO - VA - ITALY

CADARIO

screamer 2

Graffiti diventa Milestone, ma il cambio di nome non comporta un cambio di strategie dell'azienda milanese... anzi! Visto l'ottimo riscontro avuto da Screamer, la software house italiana rilancia con il seguito ufficiale del gioco, semplicemente intitolato Screamer 2.
Dietro a questo titolo tutti pensarono inizialmente si celasse un "more of the same" del primo capitolo, ma alla prova dei fatti il team dimostrò un cero coraggio e una certa voglia di innovare il brand.
Innanzi tutto, zitta zitta, virò il gioco su una componente rally totalmente assente nel primo titolo. Per quanto si dichiarò infatti che le piste fossero per lo più miste, la parte sterrata e sconnessa dei percorsi era quella che più spiccava all'interno del gioco, abbandonando di netto il riferimento ai classici arcade come Ridge Racer e avvicinandosi invece molto di più ad un Sega Rally.
Altra innovazione pubblicizzata dalle riviste dell'epoca fu la riduzione dei concorrenti a solo quattro per gara, ciascuno in rappresentanza di uno dei team presenti nel gioco. Tutti questi team erano utilizzabili dal giocatore e disponevano di un proprio parco macchine (quattro veicoli per squadra) e di una macchina segreta da sbloccare, diversa per ogni team. Se calcolate poi che ogni veicolo aveva una diversa trazione (anteriore, posteriore o integrale), la possibilità di scegliere tra cambio manuale o automatico e di effettuare upgrade nella modalità carriera, capirete che la longevità era molta, potendo affrontare ciascuno dei percorsi in situazioni molto diverse tra loro. E' vero che i tracciati da affrontare erano solo sette (Inghilterra, Egitto, California,





La copertina del gioco, come uscì in (quasi) tutta Europa.



La grafica del gioco in bassa risoluzione... comunque sia molto d'effetto e, certamente, meglio gestibile per i computer dell'epoca.

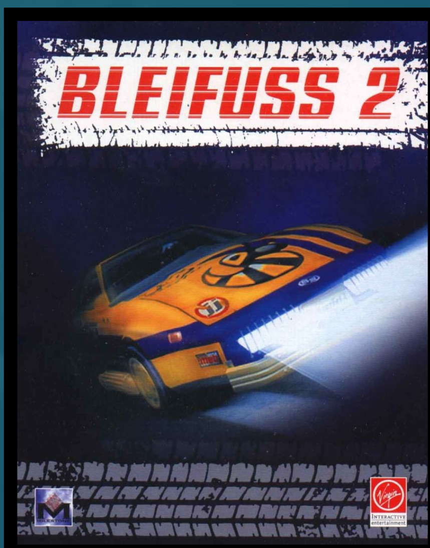
Immagini di gioco da www.mobygames.com



Personalizzare la macchina per adattarla al circuito e al proprio stile di guida poteva darci qualche piccolo vantaggio, ma non incideva poi così tanto nelle nostre prestazioni.



L'alta risoluzione rendeva tutto molto più definito, ma anche molto più pesante da digerire per la CPU (che all'epoca doveva prendersi tutto il peso del motore di gioco).



Ed ecco dove in Europa la copertina venne modificata (come il titolo del gioco): in Germania!

Finlandia, Svizzera, Colombia più un circuito segreto), un numero che però, è giusto ricordarlo, all'epoca era la norma nei titoli del genere.
Sia chiaro, a fronte di tutte queste variabili citate poco sopra, il gioco rimaneva un arcade, ma rispetto al passato ora richiedeva qualche tecnicismo in più e uno stile ben preciso per ciascuna situazione da affrontare durante la gara.
La riduzione degli avversari consentì inoltre ai programmatori di implementare un IA molto più realistica e sicuramente risultò un fiore all'occhiello del programma per i tempi: i piloti virtuali si comportavano in maniera più realistica, commettendo errori e aumentando la loro imprevedibilità nell'affrontare ogni sezione del percorso. Potevamo quindi dire addio all'effetto "macchine sui binari" che aveva un po' afflitto il primo Screamer.

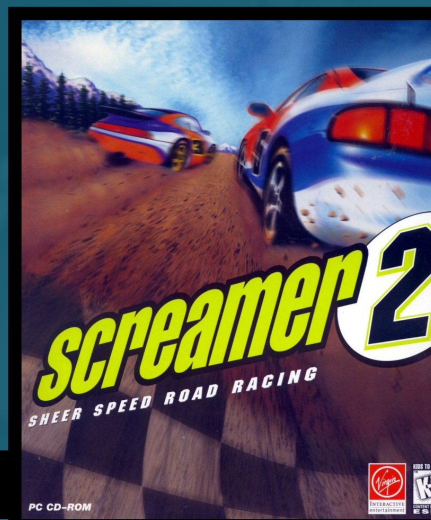
Graficamente Screamer 2 partiva dalla bassa risoluzione (320x200) a 256 colori fino ad arrivare alla SVGA (640x480 pixel) a 65.000 colori. La differenza tra le due incarnazioni, come nel precedente gioco, era notevole ma per poter godere della seconda veniva richiesta una macchina dotata di Pentium piuttosto potenti. Certo... nel 1996 incominciava ad essere un conto che in molti più giocatori erano in grado di pagare (i vecchi 486 infatti stavano velo-



Erano presenti anche i replay al termine della corsa, esattamente come per il primo gioco. Una gran bella caratteristica della serie.



Lo split screen permetteva sfide anche su un singolo computer... che ricordi!



La copertina USA del gioco... per una volta forse più bella di quella nostrana!

cemente uscendo di scena), ma rimaneva comunque un limite alla fruizione del gioco.
Le inquadrature disponibili erano quattro: oltre alla classica posizionata dietro alla macchina, potevate scegliere il punto di vista dall'interno del veicolo, con o senza cruscotto, e da sopra il cofano. Personalmente l'ultima citata era anche quella che preferivo.

I percorsi erano vari e sufficientemente lunghi, zeppi di luoghi comuni legati al paese di appartenenza, esattamente come nei coin-op in voga all'epoca.
Dal punto di vista audio, lasciando per un attimo da parte gli effetti sonori, adeguati al contesto, ma abbastanza "scontati", soffermiamoci sulla colonna sonora contraddistinta da pezzi techno assolutamente in sintonia con quel mood da sala giochi che solo noi "anta" riusciamo ad assaporare appieno e totalmente diverse da quelle del primo capitolo (realizzate in quell'occasione da Allister Brimble).

Se avete voglia di ascoltarle potete sempre riferimento a questo link.

Con ammirabile amore verso il suo prodotto, Milestone fece anche uscire una patch per rendere compatibile il gioco con le schede video 3D comparse sul mercato l'anno seguente, in

Con 3Dfx tutto diventava più bello anche se il numero di poligoni non cambiava.
Gli effetti aggiuntivi facevano comunque la loro bella figura.



Quando vi parlavo del numero di poligoni... ecco cosa intendevo: certo le texture sono più belle e le seghettature dei poligoni sono meno evidenti, ma i palazzi rimangono delle scatole da scarpe con le finestre. All'epoca comunque era la normale e anzi, ci sembrava comunque di sfrecciare in una vera città.



LA STAMPA DELL'EPOCA...



A ottobre 1996 il gioco guadagna la copertina di TGM. la recensione è lunga ben cinque pagine. Come sempre la scansione in questo caso l'ho fatta io, perché non disponibile on-line e mi sono permesso anche di mostravi la copertina, dedicata proprio a questo bellissimo gioco. In alto a sinistra potete notare la quantità assurda di pagine che aveva questo numero:212! Stiamo senza dubbio andando incontro al periodo più "ricco" della storia di TGM! Digitalizzo al meglio delle mie possibilità anche il commento e il box hardware della recensione realizzata da Stefano Silvestri. Essere il caporedattore ogni tanto gli permetteva il privilegio di prendersi i giochi da lui più attesi per recensirli di persona! Lascio a voi il piacere di leggere il commento di Stefano, ma vi segnalo che il mitico caporedattore qui prende un piccolo inciampo: indica infatti che le musiche del gioco sono di Allister Brimble. Pur essendo vero che il bravo musicista inglese ha realizzato quelle del primo Screamer, non vi è traccia su internet circa il fatto che abbia composto anche questa soundtrack. Il fatto poi che Brimble non venga citato nemmeno nei titoli del gioco mi fa credere che l'attribuzione di queste musiche alla sua mano sia una svista del Silvestri.

Il voto di 95% e la medaglia Top Score confermano, se mai che ne fosse stato bisogno dopo un commento del genere che il gioco è un piccolo capolavoro superiore al predecessore (come detto dal Silvestri stesso, giusto un po' sopravvalutato in termini di voto).

Interessante anche notare l'hardware richiesto che, in questo periodo era particolarmente delicato come argomento: il titolo era giocabile a partire da un 486 DX2 ma settando grafica e colori al minimo. Per aspirare ad alta risoluzione (qui intesa come 640x480) e 65.000 colori bisognava dotarsi di un Pentium a 133 Mhz), non esattamente così diffuso in quel preciso momento e comunque davvero molto costoso in quel periodo. D'altronde il momento storico era forse il peggiore da questo punto di vista, dato che quasi tutto il carico di lavoro era sulle spalle proprio del CPU del PC. Oggi sappiamo che nel giro di pochi mesi le schede grafiche 3D, in particolare le prime dotate di 3DFX, arriveranno in soccorso dei processori e permetteranno ai giochi di dimenticare in fretta risoluzioni come la 320x200, ma in quel momento scendere a compromessi grafici era l'unica soluzione per utilizzare determinati titoli su computer vecchi anche solo di un anno.

E già che siamo qui, diamo anche un occhio al resto di questo numero che offre sia la recensione finale al "non così rivoluzionario" Quake (94%) sia la valutazione al seguito forse più sottovalutato della storia: Syndicate Wars (90%). Entrambi gli articoli sono del buon FBS e proprio dalla sua intervista siamo venuti a sapere come il voto al seguito del titolo Bullfrog avrebbe dovuto essere più alto (potete sentirlo **qui**, dove avrete conto della valutazione "vera" che il titolo avrebbe dovuto avere, anche se il buon Fabio ricorda erroneamente che fosse stato abbassato a 89% e non a 90%)… ma son pure passati 27 anni, una svista gliela concediamo! =)

Da segnalare anche la recensione di The Killing Grounds per A1200 con voto doppio: 80% (per la versione 2MB) e 93% (4MB).

H A R D W A R E

Per giocare a Screamer 2 in bassa risoluzione a 256 colori, un DX2 66MHz rappresenta il minimo indispensabile, mentre risultati decisamente migliori li si ottengono già con un DX4 100MHz. Per la bassa risoluzione a 65.000 colori mi sento invece di consigliare almeno un Pentium 90, processore questo capace di garantire già il massimo dei risultati. Quanto all'alta risoluzione, la configurazione è invece decisamente esosa: per la 640x480 a 256 colori è richiesto un PC da combattimento in configurazione Geoff Crammond (il P133 è vivamente raccomandato), mentre se si vuole godere l'hi-res a 65.000 colori ci vuole un Pentium ninja con tanto di katana tra i denti. Quanto al resto, è ovviamente indispensabile avere un lettore CD-ROM (un 2x dovrebbe andare più che bene) e una qualsiasi scheda audio (ma c'è ancora qualcuno di voi che non la possiede?). Passo e chiudo.



PC

Partiamo subito da un presupposto: Screamer 2 è un gran gioco, bello, divertente, avvincente e vario. Un gioco che parte col "9" davanti. Quello che resta da discutere è se dopo quel "9" ci sia un altro numero tale da comportare uno Star Player o un Top Score. La mia personale opinione è che, seppur di misura, il gioco della Milestone meriti più il secondo bollino che non il primo, e ora vi spiego il perché.

Partiamo dalla presentazione: fin qui tutto normale. Voglio dire, l'intro è di quelle classiche: si vedono degli spezzoni di una gara preregistrata e il tutto è condito da una musica ogni volta diversa, visto che la traccia audio è scelta a random tra quelle presenti sul CD. Siccome però non è certo questo il parametro fondamentale in un gioco di corse arcade (anche se comunque le introduzioni di The Need for Speed avevano il loro fascino), passiamo a qualcosa di decisamente più importante: la grafica. Qui il discorso merita un approfondimento.

Come avrete avuto modo di leggere nel corso della recensione, le modalità grafiche disponibili sono quattro: 320x200 a 256 e a 65.000 colori, 640x480 a 256 e a 65.000 colori. Se nei primi due casi (specie nel secondo) i risultati sono eccellenti, con una fluidità e un grado di dettaglio decisamente migliori di tanti altri titoli in bassa risoluzione presenti attualmente sul mercato, i risultati offerti dall'alta risoluzione meritano un distinguo. La hi-res a 256 colori si è dimostrata accettabile sul mio P120 e pressoché perfetta su un P166, mentre l'alta risoluzione a 65.000 colori ha dimostrato una scattosità inaccettabile addirittura sui P166 della Milestone! Comunque sia, resta il fatto che le differenze estetiche tra queste due modalità sono minime e che quindi la maggior parte dei possessori di Pentium veloci potrà godere appieno di tutte le potenzialità offerte dal gioco.

Screamer 2 però non è solo grafica: il sonoro, composto *da quella vecchia gloria di Allister Brimble*, vanta *8 tracce* audio techno decisamente à-la-page (secondo *le attuali* tendenze inglesi), mentre i due parametri più importanti in un qualsiasi videogame (almeno a mio avviso), e cioè la giocabilità e la longevità, si attestano a dei livelli di indiscutibile eccellenza. Quanto alla prima, c'è poco da dire: Screamer 2 è il massimo del divertimento perché la pista scorre veloce, le macchine sono veramente guidabili e dopo qualche giro si comincia a prendere una tale confidenza col gioco che si finisce per essere risucchiati dentro il proprio monitor, trovandosi proiettati in un mondo dove lo sterrato scorre veloce sotto le ruote, dove tutto è una questione di riflessi, dove vince il più aggressivo e quello che si butta nelle curve con la maggior decisione. Potrei andare avanti a lungo, ma vi basti sapere una cosa: impegnato a raggiungere la quarta lega, nel pieno della gara in Finlandia la mia mente è uscita dal coinvolgimento totale nel quale era stata fino a poco prima coinvolta per captare me stesso con la mano sinistra aggrappata al tavolo, quasi a contrastare il mio corpo che, per bilanciare un'immaginaria forza centrifuga, si era tutto buttato dal lato opposto della curva. Schizofrenia? Disturbi psichici? Fate voi: io dal canto mio posso solo dirvi che in quei momenti mi stavo veramente divertendo...

Passando alla longevità, che dire: Screamer 2 non è certo GP2, dove potreste passare gli anni a cercare l'assetto migliore o a limare il centesimo di secondo rispetto al giro veloce di Schumacher (ma nel quale, come il sottoscritto, presi da così tanti parametri potreste facilmente precipitare nello sconforto), ma resta il fatto che, come dicevo poco sopra, la vita di questo titolo è quadruplicata rispetto a quella del suo predecessore e che, non fosse per i quattro team tra i quali scegliere, se non altro il livello di difficoltà si presenta ora decisamente più impegnativo.

Che dire quindi di Screamer 2? Ebbene, una cosa sola: correte a comprarlo, perché è decisamente meglio del suo predecessore, perché è unico nel suo genere (quanto meno per l'impostazione rallistica), perché è fatto veramente bene e perché questa sarà esattamente la cosa che farò io stesso quando sarà fuori nei negozi (a meno che qualche buon'anima della Virgin non mi recapiti un simpatico regalo). Il voto che vedete qui di seguito si discosta notevolmente dal 97 dato al primo Screamer, ma qui è una questione di pareri personali: soprattutto con senno di poi, il primo episodio della serie a mio avviso non meritava quel voto. Riassumendo quindi questo lungo box, mi vengono in mente soltanto due parole: vivamente consigliato.

Scansioni riviste: il mio scanner (TGM)



Il lanciarazzi era un'arma efficace contro i nemici più resistenti, ma utile anche per buttare giù porzioni di muro che nascondevano alcune delle sezioni segrete presenti nei livelli.



Siamo in Egitto o a Gardaland?

(Questa didascalia l'ho tenuta in onore della Valle Dei Re, meravigliosa attrazione del parco due volte "aggiornata" prima con il nome di Ramses e l'anno scorso come Jumanji). Come avrete intuito dalle virgolette non considero nessuno dei due restyle degno dell'originale.

particolare quelle con chip Voodoo. Con tale upgrade hardware il gioco acquisì una definizione ancora maggiore e divenne notevolmente più bello.

Tra le modalità disponibili, oltre a gare arcade e campionati, si poteva anche gareggiare in due sullo stesso computer grazie allo spilt screen, o in quattro su rete locale, un'opzione che donava al gioco un gusto da vero cabinato multipostazione da sala giochi.
Presente anche la sfida contro se stessi, con una modalità Time Attack per migliorare il proprio tempo, rappresentato in pista dalla "ghost car" del vostro giro migliore.
Sappiate che, qualora vi facesse piacere rituffarvi (o scoprire) questo titolo, è oggi disponibile su GOG.COM a 9.99€, non proprio regalato, ma è un titolo che comunque merita la spesa (o se preferite attendete i saldi che spesso ne tagliano drasticamente il costo).

A mio avviso Screamer 2 fu un titolo che, forse ancora più del primo capitolo, ci rese orgogliosi di essere italiani: certo non stupì il mondo come il titolo precedente, ma ebbe il coraggio di cambiare parecchio e, al contempo, dii migliorare molti degli aspetti criticati nella sua prima incarnazione.
E questi sono due aspetti che non sempre sono scontati in un seguito di un gioco di successo... anzi... ■



Chi ha nostalgia di un bel titolo motoristico di stampo arcade che permetta anche di giocare in due davanti allo stesso monitor tramite split screen, dovrebbe tuffarsi a pesce su Screamer 2. Notevolmente migliorato dal punto di vista della fisica rispetto al predecessore, questo secondo capitolo va a anche a dare un deciso boost al comportamento delle macchine avversarie, a tutto vantaggio di una giocabilità e di un divertimento che si attestano su livelli molto alti. L'introduzione poi anche della parte "sterrata" rende più vario e interessante correre nei vari circuiti proposti. Certo, le piste non saranno tantissime, ci sono solo tre macchine avversarie e la grafica risente dei ventisette anni trascorsi dalla sua uscita, ma nel suo complesso Screamer 2 risulta ancora oggi validissimo, anche perché quello che ha da offrire può essere gustato in sessioni di gioco relativamente brevi e capaci subito di buttarvi nel mezzo dell'azione… caratteristiche molto apprezzate da noi "anta" vista la scarsità di tempo libero di cui disponiamo. Screamer 2 deve essere evitato solo gli odiatori seriali dei giochi di guida, mentre tutti gli altri dovrebbero recuperare questo ottimo prodotto tutto italiano.



ROBERTA WILLIAMS

PHANTASMAGORIA

PREGA CHE SIA SOLO UN INCUBO







TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

7 CD

UN THRILLER PSICOLOGICO, UN FILM, UN GIOCO, UN HORROR, UN'ESPERIENZA SCONVOLGENTE.
PHANTASMAGORIA è un gioco realizzato come un film Hollywoodiano, è un thriller mozzafiato che diventa un horror da incubo, pieno di misteri in cui voi, nei panni della giovane protagonista, dovrete combattere le forze del male, raccogliendo indizi, risolvendo enigmi e cercando di sopravvivere in un mondo che diventa sempre più terribilmente reale...

- 7 CD
- centinaia di animazioni
- 800 diverse stanze da esplorare
- un mondo 3D ultra realistico reso in alta risoluzione
- 25 attori professionisti
- colonna sonora originale di grande qualità
- interfaccia di grande semplicità anche per i meno esperti.

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS 3.1 O SUPERIORE,
DOS 5.0 486/SX
25 Mhz O SUPERIORE,
8 Mb DI RAM, SVGA-256 COLORI,
MOUSE, SCHEDA AUDIO,
LETTORE CD.Rom
PER VERSIONE CD MPC.

Numero Verde 167-821177

£ 139.900





LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

DEAD SPACE™

C'è una bella differenza tra la maldestra scopiazzatura, la citazione e l'elaborazione.
Dead Space, titolo realizzato da EA Redwood Shores e rilasciato da Electronic Arts alla fine del 2008, è il perfetto esempio di come elaborare e citare una serie di fonti conosciutissime, riuscendo al contempo a proporre qualcosa di nuovo che non abbia il sapore della scopiazzatura.
Ma partiamo con ordine.
Il gioco, un action-adventure in terza persona, si apre con l'arrivo della nave USG Kellion in prossimità dell'enorme nave mineraria USG Hishimura.
Quest'ultima ha interrotto ogni contatto esterno e cessato le sue operazioni senza alcuna apparente motivazione e l'equipaggio della Kellion, come facilmente prevedibile, è stato inviato ad indagare su quanto accaduto e, se necessario, a prestare assistenza alla Hishimura.
Piccola parentesi: come possano cinque (dico CINQUE) persone a bordo di una nave lunga una sessantina di metri offrire un aiuto decisivo ad un vascello minerario lungo 1,6 chilometri e con un equipaggio di 1332 tecnici di ogni genere mi è piuttosto oscuro, ma sospendiamo l'incredulità e accettiamo questo fatto, anche perché facente parte dei classici cliché del genere.
Gli stessi cliché che portano alla morte quasi immediata del pilota e del copilota della navetta per mano di creature orrende che sembrano aver preso il controllo della nave e, presto vi sarà chiaro, in realtà sono ciò che resta dell'equipaggio del vascello minerario.
Voi vivrete questa bella situazione horror/sci-fi voi siete Isaac Clarke, ingegnere minerario che si è offerto volontario per la missione di salvataggio affidata alla Kellion, non tanto per bontà d'animo, ma perché fidanzato del medico capo a bordo delle Hishimura, Nicole Brennan.

Come avrete ben intuito da questo incipit, il gioco finisce ben presto per trascinarvi in corridoi abbandonati, zeppi di neon tremolanti, alieni che "escono dalle fottute pareti" e mini quest che vi chiedono di alzare una leva che si trova, caso strano, proprio al lato opposto del livello in cui vi trovate, ovviamente zeppo di creature orrende che brama-



La grafica, nel 2008, faceva la sua bella figura e sicuramente ha lasciato ottimi ricordi a tutti i giocatori che all'epoca hanno affrontato i tetri corridoi della Hishimura.

Immagini di gioco da www.mobygames.com



Le scene “gore” non venivano risparmiate e, anzi, spesso il gioco faceva di tutto per spiattellartele in faccia con una certa soddisfazione!



I crediti raccolti potevano essere utilizzati in alcuni macchinari della nave per acquistare nuove armi e potenziamenti vari, non ultimi quelli relativi alla vostra tuta.

no di staccarvi la testa a morsi. Durante questa esplorazione, grazie al recupero di diari di bordo, registrazioni varie e qualche interazione con i pochi sopravvissuti della nave, riuscirete a ricostruire le vicende accadute a bordo della Hishimura, arrivando alla “mente aliena” dietro all’invasione dei “necromorfi”.

Ok… leggendo questo riassunto, potreste non vedere tutta l’elaborazione e originalità che ho attribuito a Dead Space all’inizio dell’articolo, ma in realtà vi assicuro che c’è e mette ben presto in secondo piano (o, per meglio dire, aiuta ad accettare di buon grado) tutti i “luoghi comuni” dei quali trasuda la trama.

Innanzi tutto, come accennato, il protagonista non è un soldato od un ufficiale della sicurezza pronto all’azione, ma un povero ingegnere che dovrà cercare di sopravvivere con i pochi mezzi inizialmente a sua disposizione.

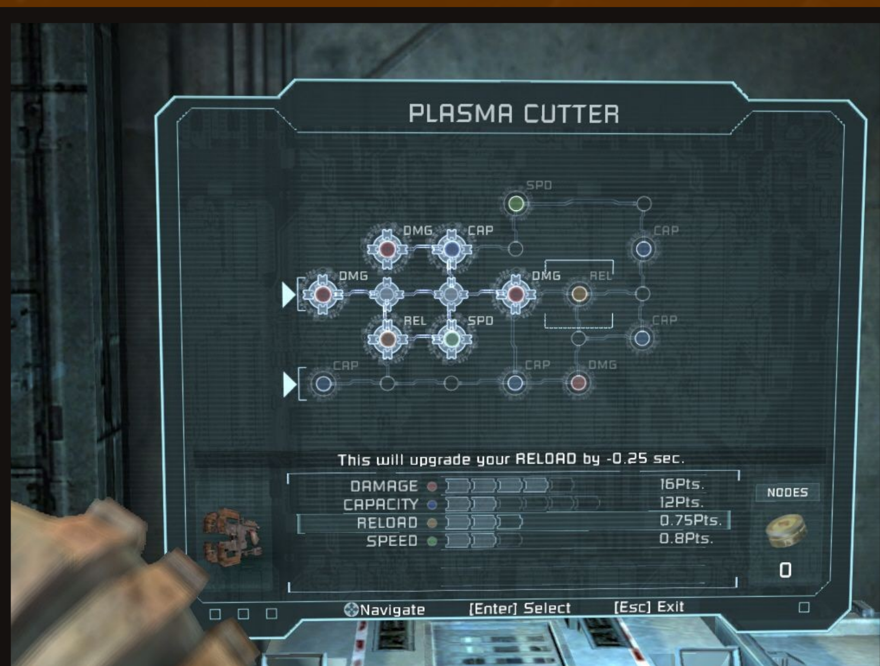
Nel tempo, come prevedibile, questi miglioreranno attraverso lo sfruttamento di risorse raccolte sul campo, ma la sensazione di essere sempre in svantaggio, di poter morire ad ogni passo e di dover giocare di astuzia piuttosto che ragionare con la forza bruta, costituirà un sottofondo di perenne tensione.

Durante il vostro cammino non avrete solo armi, ma anche due utilissimi sistemi disponibili sulla vostra tuta: il modulo cinetico, necessario per spostare oggetti a distanza e premere interruttori fuori dalla portata di Isaac, e il modulo di stasi, capace di rallentare una determinata porzione di spazio. Entrambi si rivelano necessari non solo per combattere i necromorfi, ma anche per risolvere alcuni puzzle ambientali necessari per superare determinate sezioni della mappa.



Il modulo di stasi in funzione per limitare i movimenti di un veloce e temibile necromorfo. Avrete così tutto il tempo di strappargli via tutti gli arti a colpi di plasma.

Altra caratteristica di Dead Space è la possibilità di smembrare i nemici: sparando infatti agli arti delle creature sarà possibile strappare via gambe, braccia e artigli dei necromorfi, facilitandone la distruzione.
Se consideriamo che ancora oggi una caratteristica del genere non viene sempre implementata nei videogames, immaginatate quanto doveva essere bella da trovare nel 2008, anche perché non legata solo ad un orpello estetico, ma incastonata strettamente con il gameplay (e gunplay) del titolo.
E proprio parlando di gameplay un altro elemento fortemente voluto dai due creatori del gioco, Glen Schofield e Bret Robbins, è stato quello di eliminare qualsiasi HUD esterno al gioco: qualsiasi indicazione presente sarebbe dovuta esistere "in game" per aumentare l'immersività del gioco. Ed è così che l'energia del protagonista, i colpi rimasti e perfino l'inventario sono tutti visibili attraverso indicatori ed ologrammi presenti sulla tuta di Isaac.



E questo fa sì che il titolo non offra stacchi o pause forzate quando, per esempio, volete controllare l'inventario per vedere quanti colpi vi rimangono. Ogni cosa verrà fatta in tempo reale, in uno scenario che offrirà pochi momenti di tranquillità per potersi soffermare su questi"dettagli".
Un ulteriore elemento che aggiunge tensione alle vicende che vengono vissute dal protagonista e di riflesso, al giocatore.

Allo stesso modo il sonoro del titolo si poggia quasi esclusivamente su quanto il protagonista sente in prima persona: i tipici effetti che ci aspetteremmo di sentire in una nave abbandonata ci sono tutti, così come risuonano nei corridoi e nei condotti vuoti le urla aliene e raggelanti dei necromorfi, arrivando al silenzio più assoluto delle sezioni in cui camminiamo nel vuoto dello spazio (sì, ci sono anche quelle!),
Il sottofondo musicale è invece ridotto al minimo e sfruttato solo in alcune sezioni ben specifiche per sottolineare momenti particolarmente importanti.
Il tutto genera un mix audio che magari non brilla per originalità

xxx



LA STAMPA DELL'EPOCA...

Armi e Bagagli

Dead Space ha un sistema di armamento e di munizioni piuttosto particolare. Isaac può portare con sé solo quattro armi differenti: queste, per giunta, sono tutte diversamente efficaci contro ogni tipologia di nemico, per cui già la sola scelta è fondamentale per avere la meglio in molte occasioni. Se questo non bastasse, gran parte delle armi saranno acquistabili solo dopo aver recuperato in giro per la nave i vari progetti e aver speso i crediti che si riusciranno a ottenere nel corso dell'avventura. Ancora non vi basta? Bene, sparsi sulla Ishimura si possono trovare dei power node, che possono essere installati in armi, utensili e tuta per migliorarne le caratteristiche. Così, anche la pistola saldatrice iniziale può diventare un'arma fondamentale se giustamente potenziata. Ma bando alle ciance, vediamo su cosa il nostro Isaac può contare davvero:

PLASMA CUTTER

Nato come utensile per effettuare tagli, il plasma cutter "spara" tre proiettili per volta, come una pistola tradizionale. La differenza tra la modalità di fuoco principale e la secondaria è la direzione dei tre colpi: orizzontale o verticale. Inutile dire che, essendo l'arma di base, il Plasma Cutter ha più o meno una funzione universale e non mostra debolezze specifiche.



PULSE RIFLE

L'unica vera "arma", ereditata dalle forze di sicurezza della Ishimura. Il Pulse rifle è un mitragliatore: il suo fuoco principale spara una rosa di tre proiettili molto vicini tra loro, mentre il secondario esplode un intero caricatore in ogni direzione.



RIPPER

Il ripper è una specie di motosega che funziona lanciando o muovendo nell'aria le sue lame rotanti. Il fuoco principale scaglia la lama come fosse un proiettile, mentre la modalità alternativa fa roteare la lama come una vera motosega, fino a "esaurimento scorte". Utile contro nemici piccoli e veloci.



LANCIAFIAMME

Non può esistere orrore senza un bel lanciafiamme in dotazione. Utile contro i nemici piccoli e numerosi e contro chi tende ad avvicinarsi troppo, il lanciafiamme di Dead Space ha una modalità di fuoco alternativa che spara una palla di fuoco a medio raggio.



LINE GUN

Sembra una versione potenziata del plasma cutter e, nella pratica, lo è: spara tre proiettili contemporaneamente a distanze più lunghe e con una forza di impatto maggiore. È una specie di fucile per il combattimento contro nemici più lenti e robusti: il suo fuoco secondario prevede una piccola bomba a tempo che rimane incollata al pavimento per esplodere dopo pochi secondi.

CONTACT BEAM

L'equivalente di un lanciamissili sulle navi minerarie del futuro: il suo colpo principale spara un forte raggio di energia, ma ha un tempo di carica estenuante (più di un secondo), mentre la modalità di fuoco secondaria irraggia a terra un'onda di energia a 360°. Quest'ultima funzione è interessante per scrollarsi i millemila nemici che potrebbero assalirvi e mettervi in un angolo.



FORCE GUN

L'unica arma con la modalità di fuoco principale pensata per il combattimento corpo a corpo: ferisce nelle immediate vicinanze con un colpo di "forza cinetica". Il modo di fuoco alternativo consiste in una piccola bomba che rimbalza esplodendo al contatto di un nemico (o di se stessi).



Giudizio

Dead Space è il primo vero survival horror degno di questo nome che compare sui nostri PC da parecchi anni a questa parte. Il gioco propone un'ambientazione ricca e credibile, ben sceneggiata e con un solo scopo: terrorizzare l'utente in ogni momento. Questo obiettivo viene raggiunto attraverso 12 livelli ricchi di colpi di scena, combattimenti mai scontati e puzzle intriganti. Un aspetto estetico di altissima qualità, nemmeno eccessivamente oneroso in termini di richieste hardware, e un accompagnamento sonoro degno di una pellicola cinematografica completano un quadro assolutamente convincente. In altre parole, motivi per fare di Dead Space un acquisto obbligato direi che ce ne sono parecchi...

+ Spazio, futuro e paura allo stato puro
+ Trama ricca di sorprese e colpi di scena
+ Grafica di qualità senza pesare troppo sull'hardware

− Forse un filo corto

VOTO 88

CPU: Single Core 2,8 GHz (Core 2 duo 2,8 GHz)
RAM: 1 GB (2 GB)
SCHEDA VIDEO: GeForce 6800/ATI X1600 Pro 256 MB (GeForce 6800/ATI X1600 Pro 256 MB)
SPAZIO SU HD: 8 GB
CONNESSIONE: Nessuna



Il gioco viene recensito sul numero 241 di TGM uscito nel dicembre 2008. La recensione è a cura di Massimo NKZ Nichini ed è lunga ben 6 pagine, con molti riquadri interessanti. Riporto qui sopra il box legato alle armi, sia perché davvero ben fatto, sia perché così posso evitare di parlarvene nel dettaglio dell'articolo. Da notare che in quel periodo storico della rivista, contrariamente alla tradizione, TGM metteva voto e valutazione all'inizio dell'articolo partendo dalla riflessione che tanto il pubblico andava comunque prima a leggere quelli anche se erano in coda alla review.

Quanto detto nel commento e il voto assegnato potete leggerli in questo box, quindi non mi ci soffermo, ma vi segnalo che il titolo si porta comunque a casa il TGM Silver Award, onorificenza prevista in quel periodo per tutti i titoli con voto 85% e 89% (dietro alle medaglie Gold e Platinum). La copertina che invece vedete qui a sinistra è della rivista "solo cartacea" (in mio possesso) in quanto quella della versione DVD sfoggiava invece la Lara Croft di Tomb Rider Underworld, che poi è anche la scansione disponibile su retroedicola.com.

Per completezza riporto anche le richieste hardware minime e consigliate che, tutto sommato, risultano piuttosto clementi rispetto agli hardware del giocatore "medio" dell'epoca.

Scansioni articolo: www.retroedicola.com. Copertina: il mio scanner

ma, come è giusto che sia, fa quello che deve fare in maniera egregia.
L'adattamento nella nostra lingua, sia per quanto riguarda i testi che per quanto concerne le voci, si attesta su buoni livelli, ma non posso esimermi dal sottolineare una nota particolarmente stonata nel doppiaggio. Disgraziatamente la guest star scelta per doppiare il professor Terrence Kyne risponde al nome di Dario Argento… questi, oltre ad avere una voce estremamente riconoscibile (e in questo caso non in senso positivo), ha capacità di dizione e di interpretazione abominevoli. Il risultato finale del lavoro svolto dal famoso regista è talmente scadente che ogni sua riga di dialogo vi farà sanguinare le orecchie.
Davvero l'unica pecca di un gioco che, per il resto, scorreva via con grande naturalezza e senza evidenti difetti, almeno per il sottoscritto.





DENTRO IN 60 MINUTI
SECONDA STAGIONE



Nella rubrica "Dentro in 60 Minuti", a luglio 2021, ho commentato in diretta i primi 60 minuti di gioco di Dead Space, video che potete recuperare cliccando nell'immagine qui sopra qui sopra!



TGM invece indicò che la lunghezza del gioco avrebbe potuto essere un problema, dato che l'esperienza veniva ritenuta un pochino troppo corta. Io, in tutta onestà, quando lo giocai non lo conclusi con la sensazione che fosse troppo breve, anzi secondo me finì proprio nel momento giusto. Piuttosto ricordo che trovai qualche dinamica un po' ripetitiva, ma nulla di così grave da intaccare l'esperienza ludica.

Passiamo invece a parlare del risultato "al botteghino", dove la questione si fa piuttosto spinosa. Il titolo infatti vendette inizialmente meno di quanto pre-

DEAD SPACE REMAKE



La copertina qui accanto è quella dell'ultimo numero di TGM uscito in edicola (il 396) e no, in redazione non sono ammattiti. Dead Space è davvero uno dei titoli più attesi del 2023!
Nel luglio 2021 infatti EA ha annunciato che sarebbe stato realizzato un remake di Dead Space per mano dei Motive Studio (già autori di Star Wars Battlefront II e Star Wars: Squadrons) e che il tutto sarebbe stato mosso dall'ormai arcinoto Frostbite Engine.
Il risultato di quegli sforzi è arrivato su PS5, XBox X/S e PC alla fine di gennaio 2023 ed è stato accolto con grande entusiasmo. Questo remake, infatti, ha mostrato come debba essere condotta una operazione di recupero del genere: grande rispetto per il materiale originale, aggiornamento grafico pienamente al passo con i tempi e miglioramento di tutti quegli aspetti che all'epoca dell'uscita originale, causa limiti tecnici, non era stato possibile curare al meglio.
Inizialmente io stesso fui scettico su di un'operazione simile, perché pensai che dedicare tante risorse ad un gioco che mi sembrava ancora reggere discretamente bene fosse azzardato e, in sostanza, abbastanza inutile.
Beh, sembra proprio che mi sbagliassi. Vedendo i video della versione 2023 e confrontandoli con quella uscita nel 2008 è palese che tutto ora appaia non solo più definito, ma anche più in linea con la visione del team originale, con un uso dell'illuminazione bellissimo e una sensazione "cinematografica" ancora più marcata. Insomma, un ottimo lavoro, anche contando che il doppiaggio italiano pare sia stato rifatto da zero (ciao ciao, Dario Argento!).



ventivato da EA perché schiacciato da una feroce concorrenza e, forse, da un momento storico nel quale il mercato non stava particolarmente premiando il genere horror.
Grazie però alle ottime recensioni e al passaparola Dead Space riuscì a macinare lentamente numeri sempre maggiori raggiungendo infine un risultato (quasi 1,5 milioni di copie) che permise di mettere in cantiere un secondo capitolo del franchise.
Interessante notare che in una intervista del luglio 2009 Glen Schofield si sia "lamentato" del fatto che su XBOX LIVE e PSN avessero giocato a Dead Space praticamente il doppio degli utenti rispetto alle vendite registrate, segno che un gran numero di copie erano state rivendute nel mercato dell'usato andando ad intaccare pesantemente gli incassi.
Trattandosi di un titolo esclusivamente single player, "story driven" e privo di qualsiasi funzione on-line a sorprendermi non è tanto il dato, quanto il fatto che questa situazione non fosse stata preventivamente messa in conto durante lo sviluppo del gioco.

Per concludere questa lunga analisi, ritengo che Dead Space sia senza dubbio uno degli esempi più lampanti di come i miglioramenti tecnici consentiti da una nuova generazione di console dovrebbero essere sfruttati dal gameplay di un gioco e non solo dal suo lato estetico: poter rinunciare ad un HUD esterno è stato infatti possibile solo grazie allo sfruttamento della definizione HD offerta da PS3 e XBOX360, così come la maggior potenza di calcolo dei processori ha permesso una fisica credibile (necessaria allo smembramento dei corpi) e una illuminazione capace di alternare le luci e le ombre necessarie a creare la tensione voluta dagli autori.

E per finire qualche curiosità sparsa su questo Dead Space:
- La versione dimostrativa del gioco venne presentata nel 2006 e girava ancora sulla prima XBox.
- La prima lettera di ogni capitolo della versione inglese del gioco compone la frase NICOLE IS DEAD.
- La tuta/armatura di Isaac Clarke è presente anche in Dante's Inferno come costume DLC
- lo studio EA Redwood Shores l'anno successivo cambiò nome in Visceral Games e rimase attivo fino al 2017, anno della sua chiusura decisa da Electronic Arts. L'ultimo titolo accreditato a loro è Battlefield: Hardline del 2015.
- Oltre ai due seguiti ufficiali, il titolo ha originato anche un rail shooter su Wii (Dead Space: Extraction), un puzzle game su PS3 e XBox360 (Dead Space: ignition), due film di animazione (DS: Downfall e DS: Aftermath), un gioco mobile per cellulari e un paio di romanzi.
- John Carpenter una decina di anni fa si dichiarò interessato a portare al cinema la storia di Dead Space. Nonostante questa intenzione sia riemersa più volte negli anni successivi, non si è mai andati oltre a qualche riga scritta sui siti specializzati. Vista l'età del regista dubito che oramai questo progetto possa vedere la luce. ■





Come avrete capito apprezzo profondamente Dead Space sia per il gioco che è sia per il modo nel quale ha saputo mostrare "intelligenza" nell'utilizzare la potenza delle console di settima generazione. Ritengo quindi che tutti gli amanti del genere horror fantascientifico e tutti gli appassionati di giochi in terza persona dovrebbero annoverare Dead Space nel loro archivio di giochi finiti. Ma allora perché nessuna medaglia? Certamente il titolo si sarebbe guadagnato una bella AntaSilver se solo fosse comparso su queste pagine un paio di anni fa, ma alla luce di un remake così ben fatto, ha davvero senso ritornare indietro di 15 anni invece di fermasi per una volta nel presente? In tutta onestà se non avete un hardware adatto a godervi il remake o se avete già disponibile l'originale tra le mani vi consiglierei di rimanere sulla versione 2008, comunque molto valida. Diversamente un pensierino alla versione 2023 lo farei seriamente, perché oggettivamente 15 anni di evoluzione hanno fatto davvero bene al titolo.

A VOLTE RITORNANO

LE MINI RECENSIONI DI FABIO "FBS" SIMONETTI





L'IMPORTANZA DEGLI INDIZI

Pubblicata in data 2 gennaio.
Ultima modifica in data 6 gennaio.

Tunic è un capolavoro superficialmente travestito da un clone di Zelda. È un dato di fatto. Chiunque si fermi alle prime impressioni bollandolo come "un giochino della ♥♥♥♥♥♥♥" fa MOLTO male. Per capire appieno il gioco bisognerà inoltrarsi parecchio nei suoi meandri, sbloccare qualche arma e leggere tra le righe fino al primo vero ritrovamento degno di nota: una pagina di un manuale d'istruzioni. Già. Un manuale come nei giochi Nintendo o Sega anni '80-'90, oppure in qualche avventura della System 3 su Commodore. Quei libretti dal design fico che puzzavano di carta patinata per qualche giorno, che quando erano importati erano pieni di immagini stile manga e caratteri giapponesi che noi ragazzini dell'epoca tentavamo inutilmente di capire insieme ai comandi...

Tunic cerca di catturare ESATTAMENTE quelle sensazioni d'inesplorato di quegli anni d'oro e le fa ruotare intorno al misterioso mondo in cui l'eroe-volpe si è risvegliato (c'è puzza di Soulslike!), dandoci però una legenda (con una sola G) che è di per sé un mistero! Strani caratteri riempiono le pagine del manuale insieme a schemi, mappe, disegni inizialmente incomprensibili e consigli criptici. Al giocatore l'arduo compito di capire gli indizi mano a mano che ne ritroverà le pagine, alfabeto "alieno" compreso! Eccezionale. Mi scende una lascrimuccia al pensiero del Diario del Graal di Indiana Jones 3.



Visivamente il gioco fa un po' il verso al remake 3D isometrico di Link's Awakening, spingendo però l'acceleratore sulla difficoltà degli scontri (non è un gioco facile, soprattutto all'inizio), sui puzzle (nella seconda metà del gioco) e lasciando a noi l'onere di CAPIRE dove andare e quando. Uno studio approfondito dei fogli misteriosi sarà importante quanto l'imparare a combattere, quindi Tunic non è sicuramente un gioco per tutti... O forse sì, dato che in questi casi chi non sa usare la testa usa il cellulare (per cercare le soluzioni... T_T). Puntate però al VERO finale! Non accontentatevi del più banale, che altrimenti vi perderete metà gioco. ;-D

A conti fatti Andrew Shouldice ha dato forma a un eccellente puzzle-action game come non se ne vedevano da... mai! Personalmente ci ho trovato la medesima scintilla e passione che c'era negli amati Fez e Braid, quindi direi che è SUPERCONSIGLIATO a chiunque non abbia paura di affrontane il "pericolo da solo" (cit.).

VOTO: 9/10



BELLO MA...

Pubblicata in data 26 gennaio.

Ender Lilies è un gioco strano: è molto bello da vedere e si basa su idee vincenti già ampiamente sviluppate in diversi Castlevania, eppure inizialmente non è riuscito a prendermi come mi sarei aspettato. C'è voluto un po' perché la trama entrasse a regime nella mia testa e la difficoltà si alzasse abbastanza da renderlo interessante. Il controllo del personaggio, un po' lento nelle reazioni, non ha poi giocato a suo favore e avevo la sensazione che mancasse qualcosa... qualcosa che poi fortunatamente è arrivato, a differenza di Valdis Story e Salt and Sanctuary.



Insomma, dopo qualche ora la trama alla Souls, l'oppressività e il level design hanno attecchito, e nonostante qualche mancanza di direzionalità, non mi ci sono più staccato finché non l'ho completato al 100% (3 finali compresi). Che intendo per direzionalità? Intendo che la mappa indica le stanze "non complete" con un colore diverso, ma non indica esplicitamente il perché non siano complete! Che sia per una porta speciale, un salto o un muro... Vi rifarete il giro ogni volta che acquisirete un potere nuovo, a meno che non abbiate una buona memoria. Detto questo, gli scontri sono comunque tosti e gli upgrade limitati, perciò se non sviluppate/potenziate le giuste anime potreste avere la vita difficile con certi boss. Se però avrete la costanza di studiare i loro pattern e un po' di creatività, non sarà così difficile uscirne vincitori. Promosso.



VOTO: 7,5/10



PER FAVORE NON MORDERMI SUL COLLO

Pubblicata in data 26 dicembre 2022.
Ultima modifica in data 29 dicembre 2022.

(Salendo su un palchetto): "Salve a tutti, mi chiamo Fbs e ho un problema di dipendenza da Vampire Survivors. Quando lo gioco mi si spegne il cervello e anche se la casa va a Fuoco, nemmeno me ne accorgo... anzi! L'accoppio con la casa che va a Spinacio per E-VOLVERLA! Aiuto!!!" (*spinacio = ferro e quindi la evolvi in "ferro e fuoco"??? Fabio, hai davvero giocato troppo a questo titolo! - n.d. AG*).



VOTO: 8/10

THE LAST OF US



Nel momento in cui scrivo queste righe sono arrivato alla sesta puntata di The Last Of Us e, pur non avendo ancora completato tutta la prima stagione, penso di poter dire già qualcosa sull'adattamento per la TV di questo videogame tanto caro a molti videogiocatori.
Ma più che sulla produzione e sulla qualità del lavoro svolto, alla quale magari dedicherò una analisi nel prossimo numero, vorrei soffermarmi maggiormente su alcune considerazioni sparse che mi sovvengono leggendo le opinioni di alcuni "critici".
In primo luogo ci tengo a sottolineare una parola già utilizzata nelle righe precedenti, cioè "adattamento": portare un'opera da un medium ad un altro implica che lo stesso venga adattato per aderire al meglio al suo nuovo "vestito". Pretendere che la serie di The Last Of Us sia la copia carbone del videogioco, come alcuni sembrano desiderare ardentemente, è un'idiozia. Se qualcuno vuole rivedere la storia così come la ha conosciuta nel videogioco, rigiochi il videogioco! Semplice no?
Una serie televisiva ha delle esigenze narrative e un ventaglio di possibilità molto diverse da un videogioco: non migliori o peggiori, solo diverse.
Quindi il pubblico che vuole analizzare l'opera ed esprimere un'opinione dovrebbe partire innanzi tutto dalla valutazione se queste possibilità sono state sfruttate bene o male, e non semplicemente limitarsi a dire "nel videogioco era meglio".

In qualche misura lo stesso discorso è applicabile anche al casting degli attori. E' innegabile che la Ellie conosciuta nel gioco avesse una dolcezza ed una malinconia di fondo che non sono presenti nella interpretazione (e nella scrittura) portata in scena da Bella Ramsey. Ma allo stesso modo la Ellie della serie ha una spigolosità e una fragilità nuove e sconosciute ai videogiocatori che meritano di essere approfondite.
Così anche il Joel di Pedro Pascal, apparentemente più vicino alla controparte ludica, presenta aspetti diversi da quello che abbiamo "vissuto" su Playstation.
E non mi soffermo sul discorso estetico che, laddove fosse presente nelle critiche, denota solo una superficialità disarmante.
Ellie e Joel del telefilm hanno queste facce e sono interpretati da questi attori.
Non va bene a certe persone? Volevano la Ellie e il Joel del videogioco? Indovinate un po' cosa sto per consigliare loro... Esatto! Che tornino a giocare al

**Joel ed Ellie nella serie sono così. Punto.
Forse è il caso di ricordare a chi critica questa scelta che il casting serve a trovare bravi attori e attrici adatti al ruolo e non è, come molti sembrano pensare, una gara di sosia e/o di cosplay!**



videogioco!
Personalmente ci ho messo poco ad accettare questa nuova versione dei protagonisti… forse perché non ho opposto così tanta resistenza come altri al loro nuovo aspetto.
Paradossalmente la scelta di attribuire il medesimo doppiatore del videogioco a Joel (il pur bravo Scattorin) inizialmente da me apprezzata, si è poi rivelata un'arma a doppio taglio perché ha reso un pochino più difficile questa "separazione" dei due Joel nella mia testa.

Altro punto a favore della serie è il ricorso a effetti speciali pratici laddove quelli digitali non si sono rivelati necessari. Io amo questo genere di effettistica "old school" e credo che a schermo aiuti il risultato finale ad essere più credibile.
Certo, si è ricorso anche ad effetti digitali, in particolare per certi campi lunghi del paesaggio desolato e decadente della civiltà post "infetti", ma il tutto è ben dosato e raramente si ha l'impressione di essere davanti a qualcosa di "finto".
I clicker visti nel secondo episodio, ad esempio, sono ricreati in maniera perfetta con tute di lattice indossate da attori in carne ed ossa e il loro livello di aderenza con quelli digitali del videogioco è comunque impressionante. E per stessa ammissione dei creatori della serie il fatto di utilizzare attori veri ha "costretto" ad inquadrature veloci, parziali e scarsamente illuminate, aumentando la tensione della scena che ha per protagonisti questo tipo di infetti.

Sia chiaro, questa serie non è perfetta ed in alcuni frangenti mi ha lasciato perplesso, non convincendomi appieno in alcune scelte narrative e per alcune linee di dialogo, ma sostanzialmente sta piacendo anche a me, da videogiocatore: diversa il giusto per incuriosirmi e allo stesso tempo sufficientemente simile all'originale per farmi sentire "a casa".
Ma siccome mi piace sperimentare e valutare, quando possibile, ogni cosa da un maggior numero di punti di vista possibili, sto seguendo la serie insieme a mia moglie e mia cognata, entrambe totalmente all'oscuro della trama del videogame e certamente non così vicine a questo genere di racconto.
Il risultato è che ogni settimana attendono il nuovo episodio con interesse, commentano la puntata appena finita e mostrandosi molto meno critiche di tanti videogiocatori verso certi aspetti della trama.
Quello che mi colpisce è che certi punti delle vicende le hanno coinvolte con lo stesso trasporto che ho avuto io nel videogioco, mentre non hanno criticati le situazioni completamente diverse rispetto al gioco, cosa invece fatta da alcuni giocatori.
Hanno ricevuto un bel pugno nello stomaco alla morte di determinati personaggi e sono rimaste terrificate da tutti gli infetti che hanno avuto il piacere di incrociare fino ad ora (Clicker e Bloater inclusi).
Non hanno sentito la necessità di vedere più "mostri", non si sono poste domande del perché dedicare una puntata intera alla storia di Bill e Frank, non hanno criticato la sottotrama legata a Kathleen. In buona sostanza si sono godute lo show senza porsi troppe domande e senza notare chissà quali incoerenze.

Credo che questo sia un buon indizio riguardo al fatto che l'adattamento TV può funzionare bene con chi non conosce il videogame a, allo stesso tempo, riesce ad intrattenere piacevolmente anche chi il gioco già lo conosce, sempre a patto di resettare il più possibile la mente cercando di evitare continui confronti con l'originale.

Ci rivediamo su queste pagine nel prossimo numero così da potervi dare, a serie conclusa, un giudizio più approfondito sul valore di quest'opera e su cosa ha funzionato e cosa non ha funzionato in questa serie. ■



Sembra il videogioco, ma è una scena della serie. Non è stato facile trovare un fotogramma in cui si vedesse decentemente il clicker perché, come spiegato da Druckmann stesso, la loro scena è stata volutamente creata più su ciò che non si vede e sulla tensione che ne deriva.

CON IL SENNO DI POI...
LA POSTA DI ANTAGAMERS

INTY CONTRO ATARI

Caro Videogiochi
io sono un vostro assiduo lettori. Quando mio cugino viene a trovarmi litighiamo sempre perchè avendo io l'Intellevision lui mi critica perchè dice che è migliore il suo videogiochi che è l'Atari. Adesso vorrei un suo parere su questa eterna nostra discussione che va avanti da diversi mesi.
Sperando che voi mi rispondiate al più presto vi saluto.

Paolo Cappuccio



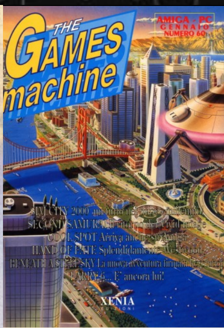
DA VIDEOGIOCHI N.23 FEBBRAIO 1985

Caro Paolo, perché una console dovrebbe essere necessariamente meglio di un'altra in senso assoluto, specie quando parliamo di due macchine eccezionali come quelle da te citate? L'Atari ha qualche anno sulle spalle in più, ha capacità grafiche sicuramente inferiori dell'hardware Mattel, ma può contare su un parco titoli enorme (che si espanderà ancora) e offre un sacco di conversioni arcade incredibilmente ben fatte, specie se consideriamo i limiti della macchina. Per contro Intellivision offre spesso esperienze di gioco più complesse, forse meno immediate ma più profonde, soffrendo un pochino di più nel settore dei titoli di azione, quelli più orientati a mettere alla prova i riflessi del giocatore. Perché tu e tuo cugino non potete divertirvi entrambi accettando i punti positivi dell'uno e dell'altro sistema, godendoveli senza entrare per forza in competizione? E' bene che impariate sin da subito a farlo perché purtroppo nel futuro che vi aspetta ci saranno molte discussioni simili intorno a voi! Sforzatevi di starne fuori e cercate sempre di godervi il meglio, pensando solo a quale sia il sistema da gioco migliore per le vostre esigenze e per il genere di gioco che più vi piace. Sappiate comunque che saranno rarissimi i casi nei quali una console o un computer riusciranno ad essere superiori alla concorrenza su ogni fronte, eccellendo quindi in grafica, sonoro, giochi disponibili, affidabilità e prezzo. In quei rari casi il mercato tenderà sempre a premiarle, ma non è detto che una console magari meno forte in alcuni ambiti non possa riservare un maggiore divertimento se orientata al genere di esperienza che più vi piace. Quindi fregatevene di cosa è meglio in generale e guardate a ciò che è meglio per ciascuno di voi.

VOGLIA DI GIOCARE? NO, GRAZIE, ORMAI SONO MATURO!!!

Dear TGM, vi scrivo a proposito della lettera di Alessandro Bresci (TGM 58) (nostalgia dei vecchi videogames) per dirvi che non sono assolutamente d'accordo (neanche a metà) con quello che lui ha scritto e che voi forse parzialmente avete approvato. Innanzitutto dico che, pensando al VCS, all'Intellevision ed al C64 non provo affatto nostalgia. Dei giochi di allora ricordo solo Hero (VCS), Burger Time (Intellevision), Armalyte ed E.H. International Soccer per il Commodore 64, invece, dei giochi per Amiga che mi hanno "acchiappato" ne potrei elencare diverse decine.
Penso che in realtà, col divenire adulti, non si perda interesse nei videogiochi (almeno nel 90% dei casi), si è solo più portati ad ascoltare chi, adulto come e più di voi, vi dice: "ma come, alla tua età ancora con i videogiochi?" o cose simili. Lo stesso Alessandro, nella sua missiva, sottolinea il fatto di acquistare di tanto in tanto TGM pur non videogiocando da circa due anni e SOPRATTUTTO di non avere intenzione di tornare indietro. Ma non sarà che la voglia latente ci sia, ma lui la reprime con forza? (Mi immagino la risposta di Alessandro)
Per quello che mi riguarda ho 30 anni e col passare del tempo i miei gusti si sono solo evoluti (prima mi piacevano i platform e i giochi sportivi, ora sono passato ai ben più impegnativi giochi strategici e di ruolo), però un'ora al giorno la dedico sempre ai videogiochi ed anzi, con la mia tesi che il videogioco, in quanto passatempo, è cento volte meglio (più interattivo e stimolante) di un film, di uno show (Buona Domenica? Fantastico?...) o di un telefilm (Beverly Hills...) ho convinto mio zio (48 anni) a comprarsi un Amiga 500, che, ufficialmente, usa suo figlio (21 anni).
In conclusione penso che quando, come enfatizza Alessandro, si diventa adulti, si rinunci alla naturalezza comportamentale e si entri nel mondo delle aspiranti marionette. Attenzione! Io mi sento adulto e cercherò con tutte le mie forze di non omologarmi.
Ciao e continuate così.

Bruno.



DA TGM N.60 GENNAIO 1994

Ciao Bruno… riguardo alla prima parte della lettera mi piacerebbe davvero sapere se oggi, nel 2023 e alla soglia dei 60 anni, confermeresti ogni singola parola di ciò che hai scritto o se magari ogni tanto qualche emulatore fa capolino sul tuo computer per rigiocare a qualcuno di quei giochi che citi. Devo però ammettere che quello che scrivi nella seconda parte del tuo ragionamento lo sottoscrivo io, lettera per lettera! Infatti da ragazzo - più o meno quando hai scritto queste righe - dicevo a me stesso che un giorno avrei dovuto mollare i videogiochi, come avevo fatto con i miei adorati giocattoli di infanzia, per diventare "adulto". Tutto il mondo intorno pensava che i VG fossero una distrazione da "bambini". Un bel giorno però ho visto chiaramente che i videogiochi stavano crescendo insieme a me e ho capito che mi avrebbero accompagnato per il resto della mia vita senza impedirmi di diventare adulto!

AntaGamers

ANTACONTEST

OGNI EURO

DONATO ENTRO IL GIORNO 20 DEL MESE
(VIA PAYPAL O PATREON)
EQUIVALE AD UN TICKET CHE POTRETE USARE
PER PARTECIPARE ALL'ESTRAZIONE ,
DURANTE L'ULTIMA DIRETTA DEL MESE,
DI GIOCHI SELEZIONATI DA ANTAGAMERS!!!

POTRETE PUNTARE TUTTI I VOSTRI TICKET SU UN SOLO GIOCO
O DISTRUBUIRLI SU PIU' TITOLI A VOSTRA SCELTA!
PER FARLO BASTERA' RISPONDERE ALLA MAIL
CHE RICEVERETE NEL CORSO DEL MESE
E CHE VI RICORDERA' I GIOCHI IN PALIO E
IL NUMERO DI TICKET IN VOSTRO POSSESSO!



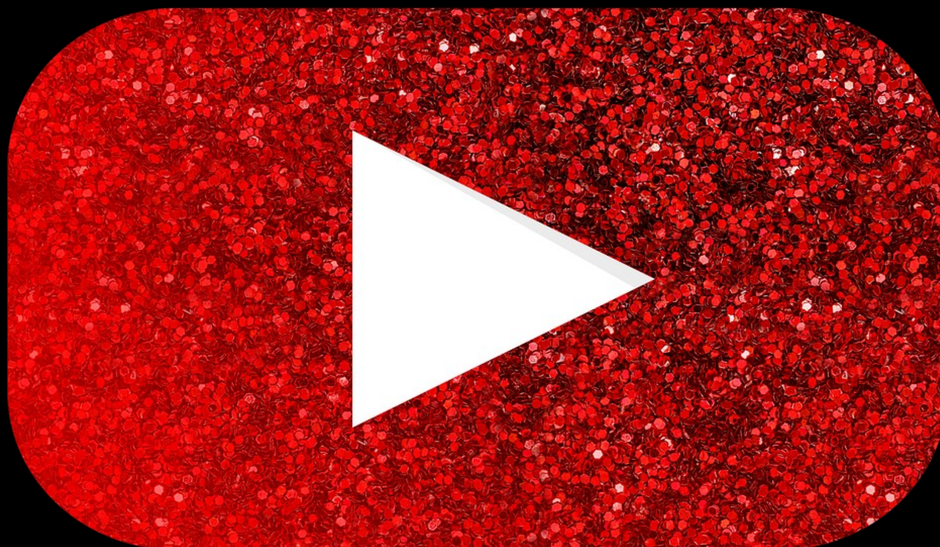
RICORDATEVI SOLO CHE I TICKET NON UTILIZZATI
SI AZZERANO CON IL NUOVO MESE
E NON POTRANNO ESSERE ACCUMULATI

AntaGamers

ANTAGAMERS SU YOUTUBE

Vi basterà cliccare sul simbolo qui sotto per accedere al canale Youtube di AntaGamers, dove potrete trovare numerose rubriche a tema videogiochi.

Buona visione!



IL VIDEO DEL NUMERO

Il video che vi segnalo è la terza puntata della nuova edizione del quizzettone con ospiti Giancarlo JH Calzetta e Mirko TMB Marangon.



ARRETRATI

Vi ricordo che questi numeri non sono disponibili gratuitamente in quanto sono stati inviati solo agli abbonati paganti e, per correttezza nei loro confronti, vi verranno forniti solo a seguito di una piccola donazione, pari ad 1 Euro a numero.



Se siete interessati agli arretrati
(tutti o solo alcuni numeri)
potete scrivere a

antagamers99@gmail.com



NON HAI ANCORA LETTO I NUMERI dal 19 al 38???

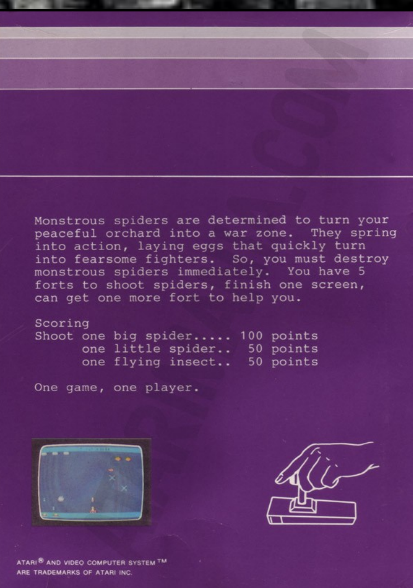
SCARICALI GRATUITAMENTE CLICCANDO SULLE COPERTINE QUI SOPRA!!!

SCATOLE BRUTTE DA TAIWAN PER CHUDERE MALE LA RIVISTA

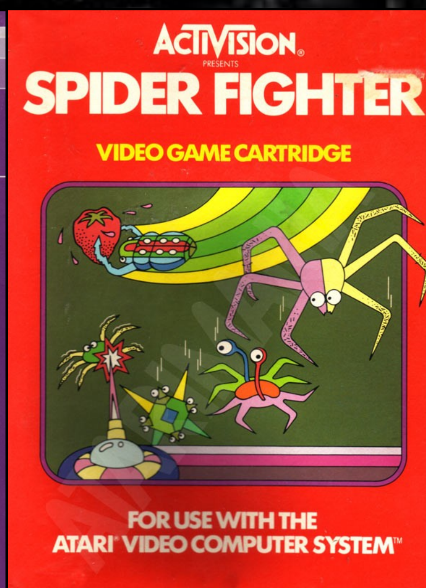
In questa pagina potete ammirare le confezioni di giochi per Atari 2600 identificate come "Cooper Black" dal sito atarimania.com. Dietro questo nome si cela una ditta di Taiwan che negli anni ottanta ha immesso sul mercato (non è chiaro con quanta legalità) cartucce per la gloriosa console Atari riciclando titoli già usciti, anche famosissimi, ma cambiandone spesso il nome e (questo è il punto che ci interessa) proponendoli con illustrazioni sulla scatola decisamente discutibili. Buona (si fa per dire) visione



Spider Fighter... evidentemente un gioco di fantascienza, ma fantascienza rigorosamente disegnata male!



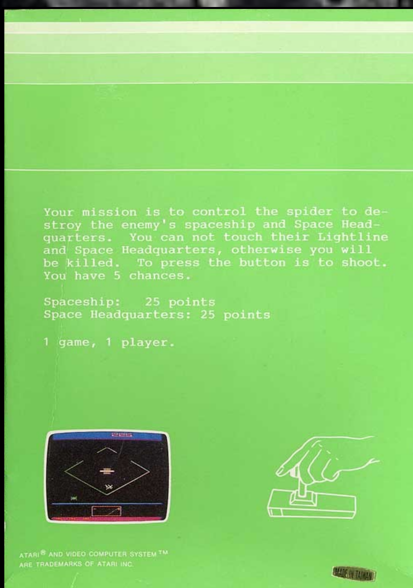
Ok.. la descrizione ha in qualche modo attinenza con i ragni... ma di che gioco si tratta?



Dell'omonimo gioco per Activision... onestamente non uno dei più famosi. Ma cosa si sono fumati a Taiwan per vedere astronavi e lontane galassie tanto da metterle in copertina?



Un altro ragno... ma questa volta sembra talmente grosso da poter catturare i volatili sullo sfondo... tutti piuttosto incazzati, così ad occhio!



Con il nostro ragno combatteremo le navi spaziali nemiche e il loro quartier generale. Sembra una lotta un po' sbilanciata... Riconoscete il gioco all'interno?



Questa volta era difficile... i titoli della 20th Century Fox sono davvero poco conosciuti e questo Space Master X-7 non è da meno.
NB nel gioco originale di ragni non ce n'è nemmeno l'ombra... ma da dove lo hanno tirato fuori il titolo e la copertina?

L'ALTRA COPERTINA...

AntaGamers

N.39 GENNAIO-FEBBRAIO 2023

SPECIALE K DICEMBRE 1988: I PC DA GIOCO



CYBERNOID THE FIGHTING MACHINE

OFF TOPIC... THE LAST OF US

inoltre in questo numero:

CUSTER'S REVENGE - BC KID
SCREAMER 2 - DEAD SPACE





QUESTO NUMERO VALE UNO O DUE CAFFE'?

LE PAGINE CHE HAI APPENA LETTO RICHIEDONO MOLTE ORE DI LAVORO OGNI MESE.

SE TI HANNO INTRATTENUTO PIACEVOLMENTE CONSIDERA DI SUPPORTARE IL PROGETTO CON UNA DONAZIONE MENSILE REGISTRANDOTI SU:
WWW.PATREON.COM/ANTAGAMERS

se preferisci puoi fare una singola donazione utilizzando PayPal sul conto
antagamers99@gmail.com